



RÈGLEMENT SPORTIF DU CHAMPIONNAT DE FORMULA PRO LGRT 2025

I.	RÈGLEMENTS	1
II.	ENGAGEMENT GENERAL	1
III.	LICENCES	1
IV.	CHAMPIONNAT	1
V.	TITRE DE CHAMPION	1
VI.	ATTRIBUTION DE POINTS	2
VII.	LA LIVRÉE DES VOITURES ET LES NUMÉROS DE COMPÉTITION	2
VIII.	ORGANISATION DES MANCHES	3
IX.	OFFICIELS DE LA LG RACING TEAM	3
X.	INSTRUCTIONS ET COMMUNICATIONS AUX CONCURRENTS	3
XI.	PROTESTATIONS, RECOURS ET DROIT DE RÉEXAMEN	3
XII.	SANCTIONS	3
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	4
XVI.	SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT	5
XVII.	SÉANCES DE QUALIFICATION	5
XVIII.	LA GRILLE DE DÉPART DE LA COURSE	6
XIX.	PROCÉDURE DE DÉPART DE LA COURSE	7
XX.	FAUX DEPART	8
XXI.	LA SESSION DE SPRINT ET LA COURSE	8
XXII.	LES INCIDENTS SURVENUS LORS DE LA COURSE	8

<i>XXIII.</i>	<i>VOITURE DE SÉCURITÉ</i>	<i>10</i>
<i>XXIV.</i>	<i>VOITURE DE SÉCURITÉ VIRTUELLE (VSC)</i>	<i>11</i>
<i>XXV.</i>	<i>LA SUSPENSION D'UNE COURSE</i>	<i>12</i>
<i>XXVI.</i>	<i>LA REPRISE D'UNE COURSE</i>	<i>12</i>
<i>XXVII.</i>	<i>FIN DE COURSE</i>	<i>14</i>
<i>XXVIII.</i>	<i>CLASSEMENT DES COURSES</i>	<i>14</i>

I. RÈGLEMENTS

- I.1. La LG Racing Team organisera le championnat de Formula Pro dénommé « F1 Masters League », qui se déroulera sur la plateforme de simulation rFactor2 et comprend deux titres de champion, l'un pour les pilotes et l'autre pour les constructeurs. Il se compose des Grands Prix de Formula Pro inscrits au calendrier de la LG Racing Team. Toutes les parties participantes (LG Racing Team et pilotes) s'engagent à appliquer et à respecter les règles régissant le 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 au Championnat pour la saison 2025/2026.

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 de la Formula Pro, 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 de Formula Pro 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.

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 Formula Pro de la plateforme de simulation rFactor2 (version officielle).
- IV.2. La distance de toutes les courses, du signal de départ visé à l'article XIX.5 au signal de fin de course visé à l'article XXVII.1, est égale au plus petit nombre de tours complets dépassant une distance de 305 km, à l'exception de la manche à Monaco : la distance de la course à Monaco est égale au plus petit nombre de tours complets dépassant une distance de 260 km.
- IV.3. Le nombre de courses dans le championnat pour la saison 2025/2026 est de 8.
- IV.4. Une manche du championnat peut être annulée si moins de douze (12) voitures sont présentes.

V. TITRE DE CHAMPION

- V.1. Le titre de pilote du championnat de Formula Pro de la LG Racing Team sera attribué au pilote qui aura marqué le plus grand nombre de points, en tenant compte de tous les

résultats obtenus lors des manches qui se sont effectivement déroulées. (voir article V.3)

V.2. Le titre de champion des constructeurs de Formula Pro de la LG Racing Team sera attribué à l'écurie qui aura marqué le plus grand nombre de points, en tenant compte des résultats des deux voitures, obtenus lors des manches qui se sont effectivement déroulées. (voir article V.3)

V.3. Les points pour les deux titres seront attribués à chaque manche selon le barème suivant :

Position	Points
1er	25
2ème	18
3ème	15
4ème	12
5ème	10
6ème	8
7ème	6
8ème	4
9ème	2
10ème	1

VI. ATTRIBUTION DE POINTS

VI.1. Les points attribués pour toutes les positions des pilotes ex aequo seront additionnés et partagés équitablement.

VI.2. Si deux ou plusieurs écuries ou pilotes terminent le championnat avec le même nombre de points, la place la plus élevée dans le championnat (dans les deux cas) est attribuée à :

- a. Le détenteur du plus grand nombre de premières places dans une course.
- b. Si le nombre de premières places est identique, le détenteur du plus grand nombre de secondes places dans une course.
- c. Si le nombre de deuxièmes places est identique, le détenteur du plus grand nombre de troisièmes places dans une course et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.
- d. Si cette procédure n'aboutit pas à un résultat, la LG Racing Team désignera le vainqueur selon les critères qu'elle jugera appropriés.

VII. LA LIVRÉE DES VOITURES ET LES NUMÉROS DE COMPÉTITION

VII.1. Livrée des voitures :

- a. La livrée des voitures est fournie par la LG Racing Team.
- b. Les deux voitures engagées par une écurie doivent être présentées dans une livrée identique à chaque manche. Il n'y aura aucun changement de cette livrée au cours de la saison en cours du Championnat.
- c. 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 :

- a. 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 choix selon les résultats de la session de préqualification et selon la règle édictée par la LG Racing Team.
- b. Les pilotes classés de 1 à 10 après la session de préqualification choisiront les uns après les autres, dans l'ordre du classement, une écurie parmi les 10 proposées, et leur numéro de compétition.

- c. Par la suite, les pilotes classés de 11 à 20 après la session de préqualification choisiront les uns après les autres, dans l'ordre du classement, une écurie parmi les 10 proposées, et leur numéro de compétition.
- d. La seule exception à cette procédure d'attribution concerne le champion en titre (cette saison n'est pas concernée), qui aura la possibilité d'utiliser le numéro un.

VIII. ORGANISATION DES MANCHES

Toutes les manches de la saison 2025/2026 du championnat de Formula Pro 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 :
 - a. Un minimum de deux (2) et un maximum de quatre (4) commissaires, dont l'un sera nommé principal.
 - b. 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...).

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 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, de la séance de qualification et de la course, ainsi que toutes les décisions prises par les officiels, seront publiés sur le Discord 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 réclamations sont présentées conformément au Code ou au règlement particulier du championnat.
- XI.2. 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

Pour toutes les manches, à moins qu'il n'ait utilisé des pneus pluie pendant la course, chaque pilote doit utiliser au moins deux (2) types différents de pneus pour temps sec pendant la course.

À moins qu'une course ne soit suspendue et ne puisse être recommencée, le non-respect de ces exigences entraînera la disqualification du pilote concerné dans les résultats de la course. Pour toutes les manches, si la course est suspendue et ne peut être reprise, trente (30) secondes seront ajoutées au temps écoulé de tout pilote qui n'a pas pu, alors qu'il avait l'obligation, utiliser au moins deux (2) types de pneus pour temps sec pendant la course.

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".
- XV.5. La plateforme de simulation rFactor2 attribue des garages et une zone dans la voie des stands sur une base égale où chaque concurrent aura une position où les arrêts aux stands pendant toute séance d'essais libres, séance de qualification ou la course pourront être effectués.
- XV.6. Une limite de vitesse de 80 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. Tout pilote 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 pilotes 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.

- a. 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.
- b. 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 au pilote le nombre de places sur la grille de départ qu'ils jugent approprié. Cette pénalité sera appliquée à la course.
- c. 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 au pilote concerné. Toutefois, si le pilote abandonne durant la course à la suite de la mise à disposition de la voiture 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.
- 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. 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. Cette séance se déroulera aux heures indiquées pour chacune des manches.

XVII.2. La séance de qualification se déroulera comme suit :

- a. Pendant les quinze (15) premières minutes de la séance (Q1), toutes les voitures seront autorisées à circuler sur la piste et, à la fin de cette période, les cinq (5) voitures les plus lentes se verront interdire de prendre part à la séance. Les temps au tour réalisés par les quinze (15) voitures restantes seront alors supprimés.
- b. Après une pause le temps de relancer le serveur, la séance reprendra pour dix (10) minutes (Q2) et les quinze (15) voitures restantes seront autorisées à entrer en piste. A la fin de cette période, les cinq (5) voitures les plus lentes seront interdites de participer à la séance. Les temps au tour réalisés par les dix (10) voitures restantes seront alors supprimés.
- c. Après une pause le temps de relancer le serveur, la séance reprendra pour huit (8) minutes (Q3) et les dix (10) voitures restantes seront autorisées à entrer en piste.

XVII.3. Le classement selon les articles XVII.2 sera déterminé de la manière suivante.

- a. Les pilotes classés seront classés dans l'ordre suivant :
 - Les dix premières places seront attribuées aux pilotes ayant participé à la Q3, en fonction du meilleur temps réalisé par chaque pilote en Q3, le plus rapide occupant la première position.
 - Les cinq positions suivantes seront attribuées aux pilotes éliminés en Q2, en fonction du meilleur temps réalisé par chaque pilote en Q2, le plus rapide occupant la 11^e position.
 - Les cinq positions suivantes seront attribuées aux pilotes éliminés en Q1, en fonction du meilleur temps réalisé par chaque pilote, le plus rapide occupant la 16^e position.
 - Si deux (2) pilotes ou plus réalisent des temps identiques pendant Q1, Q2 ou Q3, la priorité sera donnée à celui qui l'a réalisé en premier.
 - Si plus d'un pilote n'a pas établi un temps ou est non classé pendant la Q1, Q2 ou la Q3, ils seront classés dans l'ordre de leur meilleur temps sur le livetiming de la LG Racing Team.
- b. Les pilotes seront considérés comme "non classés" dans les circonstances suivantes :
 - S'ils n'ont pas réalisé de temps en Q1, ou si tous leurs tours ont été supprimés.
 - S'ils ont été disqualifiés par les commissaires lors de la 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 de la séance 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. Dans le cas exceptionnel où la séance de qualification n'a pas lieu lors d'une compétition, et avec l'acceptation des commissaires que la séance ne peut pas avoir lieu, la grille de départ de la course sera définie sur la base du classement du championnat des pilotes. Dans ce cas, la grille de départ de la course sera établie en fonction du classement du championnat des pilotes définie à l'article XVIII.2 est appliquée en utilisant le classement de chaque pilote au championnat des pilotes au lieu son classement à la séance de qualification, tous les pilotes sont considérés comme étant classés. Si aucune des méthodes de formation de la grille de

la course décrites ci-dessus ne peut être appliquée, la formation de la grille de la course sera laissée à la seule discrétion des commissaires.

XVIII.2. En partant d'une grille nominale vide, les pilotes se verront attribuer leurs positions sur la grille dans l'ordre suivant :

- a. Les pilotes classés qui ont reçu 15 pénalités de grille cumulées ou moins se verront attribuer une position de grille temporaire égale à leur classement de la séance de qualification 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.
- e. 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 séance de la course.

- a. 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 séance de sprint ou la course.
- b. 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.4. La grille est formée 1 x 1 en quinconce.

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. Lorsque les feux verts du portique de départ sont allumés, toutes les voitures de la grille qui le peuvent doivent entamer le tour de formation (ou à l'ordre donné par la plateforme de simulation rFactor2).
- 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. Lorsque les voitures partant de la grille reviennent sur la grille à la fin du tour de formation, elles doivent s'arrêter à l'intérieur de leurs positions respectives sur la grille de départ, en gardant leur moteur en marche.
- a. Le départ sera donné au moyen de feux activés par la plateforme de simulation rFactor2.
 - b. Une fois que toutes les voitures se sont arrêtées, le feu de cinq (5) secondes apparaît, suivi des feux de quatre, trois, deux et une secondes. À tout moment après l'apparition du feu d'une seconde, la course sera lancée par l'extinction de tous les feux rouges.
- XIX.6. 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.7. 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

La plateforme de simulation rFactor2 infligera à tout pilote jugé coupable d'avoir déplacé trop tôt son véhicule, donc avant l'extinction des feux une pénalité (Drive-Through).

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 sportifs 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.
- a. La décision de pénaliser un pilote impliqué dans un incident est laissée à l'appréciation des commissaires sportifs. 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.
 - b. 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 sportifs peuvent imposer l'une des sanctions ci-dessous à tout pilote impliqué dans un incident :
- a. 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.

- b. Une pénalité de temps de dix (10) secondes. 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 dix (10) secondes seront ajoutées au temps écoulé de la séance de sprint ou de la course du pilote concerné.
- c. Une pénalité de type "drive-through". Le pilote doit entrer dans voie des stands et rejoindre la course sans s'arrêter.
- d. 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 sportifs 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, l'article XXII.4b) ne s'appliquera pas et 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).

- e. Une pénalité de temps.
- f. Une réprimande.
- g. Un recul d'un nombre quelconque de places sur la grille de départ lors de la prochaine course du pilote.

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

- h. Disqualification des résultats.
- i. Suspension de la prochaine compétition du pilote.

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 :

- a. Les commissaires notifieront à l'oral la pénalité infligée au pilote concerné sur le TeamSpeak officiel et informeront tous les pilotes en utilisant le système de messagerie officiel (sur le stream officiel).
- b. A l'exception des articles XXII.3a) et XXII.3b) ci-dessus, à partir du moment où le pilote concerné est informé de la décision des commissaires sportifs par le système de messagerie officiel (par oral sur le TeamSpeak officiel) ou par la plateforme de simulation rFactor2, le pilote concerné 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 il doit rester pendant la durée de la pénalité en temps. Toutefois, dans le cas d'une pénalité infligé par les commissaires sportifs, à moins que le pilote ne se soit déjà trouvé sur la voie d'accès aux stands dans le but d'exécuter sa pénalité, il 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 le pilote franchit la ligne derrière la voiture de sécurité ou pendant la procédure VSC sera ajouté au nombre maximum de fois qu'il peut franchir la ligne sur la piste. Dans le cas d'une pénalité infligée par la plateforme de simulation rFactor2, le pilote sera autorisé à entrer dans les stands malgré la procédure de safety car ou de VSC.
- c. Toute infraction ou manquement à l'article XXII.4b) peut entraîner la disqualification de la voiture et une pénalité supplémentaire, qui annule et remplace la pénalité qui a fait l'objet de l'infraction ou du manquement.

XXIV. VOITURE DE SÉCURITÉ

- XXIV.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.
- XXIV.2. La voiture de sécurité peut être mise en service pour 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.
- XXIV.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).
- XXIV.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.
- XXIV.5. La voiture de sécurité rejoindra la piste avec ses feux orange allumés et ce, quelle que soit la position du leader.
- XXIV.6. Toutes les voitures concurrentes doivent réduire leur vitesse et se mettre en ligne derrière la voiture de sécurité, à une distance maximale de dix 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).
- XXIV.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 :
 - a. Si un pilote reçoit un signal des commissaires.
 - b. En vertu des articles XXIII.10 et XXVI.5.
 - c. 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.
 - d. 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.
 - e. 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.
 - f. Si une voiture ralentit avec un problème évident.
- XXIV.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.
- XXIV.9. La voiture de sécurité doit être utilisée au moins jusqu'à ce que le leader soit derrière elle et que toutes les voitures restantes soient alignées derrière lui. Une fois derrière la voiture de sécurité, le leader doit rester à moins de dix (10) longueurs de voiture de celle-ci (sauf en vertu de l'article XXIII.10 ci-dessous).
- XXIV.10. Si le directeur de course estime qu'il est possible de le faire en toute sécurité et que le message "LAPPED CARS MAY NOW OVERTAKE" a été envoyé à tous les concurrents à l'aide du système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel), toutes les voitures qui ont été dépassées par le leader devront dépasser les voitures de tête et la voiture de sécurité.

Ceci ne s'appliquera qu'aux voitures qui étaient en retard d'un tour ou plus. Après avoir dépassé les voitures du tour de tête et la voiture de sécurité, ces voitures devraient alors continuer à faire le tour de la piste à une vitesse appropriée, sans dépasser, et faire tout leur possible pour se positionner à l'arrière de la ligne de voitures derrière la voiture de sécurité. Pendant qu'elles dépassent, et pour que cela puisse se faire en toute sécurité, les voitures de tête doivent toujours rester sur ligne de course, à moins qu'il ne soit inévitable de s'en écarter. Ce tour supplémentaire sera retiré aux pilotes concernés. Sauf si le directeur de course estime que la présence de la voiture de sécurité est encore nécessaire, une fois que le message "LAPPED CARS MAY NOW OVERTAKE" a été envoyé à tous les concurrents par le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel), la voiture de sécurité rentrera aux stands à la fin du tour suivant.

- XXIV.11. 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 dix (10) 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.
- XXIV.12. Chaque tour effectué pendant que la voiture de sécurité est déployée sera compté comme un tour de course.
- XXIV.13. 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.

XXV. VOITURE DE SÉCURITÉ VIRTUELLE (VSC)

- XXV.1. La procédure VSC 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.
- XXV.2. Lorsque l'ordre est donné de lancer la procédure VSC, le message "CODE 80" est envoyé à tous les concurrents par le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXV.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 VSC 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.
- XXV.4. Lorsqu'elle est déclenchée au cours d'une course, aucune voiture ne peut entrer dans les stands pendant que la procédure VSC est utilisée, à moins que ce ne soit pour changer de pneus.
- XXV.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.
- XXV.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 :
- a. En entrant dans les stands, un pilote peut dépasser une autre voiture restant sur la piste après avoir atteint la première ligne de la voiture de sécurité.
 - b. 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.
 - c. 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.
 - d. Si une voiture ralentit avec un problème évident.
- XXV.7. Lorsque le directeur de course décide qu'il est sûr de mettre fin à la procédure VSC, le message "GREEN FLAG" sera envoyé à tous les concurrents via le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXV.8. Chaque tour effectué lorsque procédure VSC est utilisée pendant une course sera compté comme un tour.

XXVI. LA SUSPENSION D'UNE COURSE

- XXVI.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.
- XXVI.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 voie des stands. La première voiture à arriver dans la voie des stands doit se diriger directement vers la sortie des stands en restant dans la voie rapide, toutes les autres voitures doivent se mettre en ligne derrière la première voiture. La voiture de sécurité sera alors conduite à l'avant de la file de voitures sur la voie rapide.
- XXVI.3. Pendant que la course est suspendue la course et le système de chronométrage s'arrêteront (le temps de suspension sera rajouté au temps restant de course dans le cas où le serveur ne sera pas arrêté). 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.

XXVII. LA REPRISE D'UNE COURSE

- XXVII.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).
- XXVII.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.
- XXVII.3. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, au signal des deux (2) minutes, toutes les voitures situées entre la voiture de sécurité et le leader, ainsi que

toutes les voitures qui ont un ou plusieurs tours de retard sur le leader au moment où la course a été suspendue, seront autorisées à quitter la voie des stands et à effectuer un tour supplémentaire, sans dépasser, à entrer dans la voie des stands et à rejoindre ensuite la file de voitures derrière la voiture de sécurité. Ce tour supplémentaire effectué sera retiré aux pilotes concernés.

- XXVII.4. 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.
- XXVII.5. 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 :
- Les pilotes peuvent quitter la voie rapide pour dépasser une voiture retardée par un problème évident lorsqu'elle quitte sa position sur la voie rapide, ou
 - 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, ou
 - Si une voiture ralentit en raison d'un problème évident, ou
 - Si une voiture est retardée pendant le(s) tour(s) derrière la voiture de sécurité.
- XXVII.6. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, dans tous les cas prévus à l'article XXVI.5, les pilotes ne peuvent dépasser que pour rétablir l'ordre de départ initial ou l'ordre dans lequel les voitures se trouvaient à la sortie des stands 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.5 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 dix 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 dix (10) 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. Chaque tour effectué pendant que la voiture de sécurité est déployée sera compté comme un tour de course.
- XXVII.7. 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).
- XXVII.8. 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 :
- La course est reprise dans des conditions humides et le directeur de course estime que plus d'un tour est nécessaire,
 - Toutes les voitures ne sont pas encore alignées derrière la voiture de sécurité,
 - Un nouvel incident survient, nécessitant une autre intervention.
- XXVII.9. Dans le cas où le serveur a été redémarré, le départ suivra une « PROCEDURE DE DEPART ARRETE », 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 de retard sera réattribué aux pilotes concernés.
- XXVII.10. Si la course ne peut être reprise pour une quelconque raison, les résultats seront pris à la fin de l'avant-dernier tour précédant le tour au cours duquel le signal d'interruption de la course a été donné. Le message "COURSE SUSPENDUE" sera envoyé à tous les pilotes en

utilisant le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).

XXVIII. FIN DE COURSE

- XXVIII.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.
- XXVIII.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.
- XXVIII.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 toute autre manœuvre non conforme à l'image du SimRacing et de la course automobile).

XXIX. CLASSEMENT DES COURSES

- XXIX.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.
- XXIX.2. Les voitures ayant parcouru moins de 90% du nombre de tours parcourus par le vainqueur (arrondi au nombre entier de tours inférieur) ne seront pas classées.

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.