



REGLEMENT PARTICULIER 2025

Introduction

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

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

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

Il s'agit bien d'une course d'endurance de simracing dont chacun aura à cœur de faire de son mieux face à ses adversaires dont les niveaux seront assez hétérogènes et compétitifs. La 1^{ère} édition a été un succès total, malgré un problème rencontré durant la nuit. Succès qui a placé le DTH Le Mans comme une référence sur Twitch pour la plateforme de simulation rFactor2, avec plus de 7 000 vues pour les replays. Et les autres chiffres sont tout aussi parlant : 42 équipages inscrits, près de 170 pilotes, 10 nationalités différentes... Merci ! Merci beaucoup pour votre confiance et pour l'image que vous avez donné du SimRacing au travers d'une course qui s'est voulu respectueuse et relevée. Et je suis fier de faire de cette nouvelle édition une occasion de défendre l'Association Grégory LEMARCHAL avec un appel aux dons tout au long de l'évènement. Gardez toujours à l'esprit que ce qui compte réellement, c'est de faire de son mieux et de s'amuser...

Sur ce, bonne lecture et bonne course.

SOMMAIRE

Inscription et participation	3
Sélection des voitures - Livrées.....	3
Présentation et points clés	4
Contenu requis	4
Organisation / Direction de course	4
Calendrier	5
Préparation.....	5
Format et horaires.....	6
Classement	6
Règlement de la compétition	6
Paramètres du serveur	8
Commissaires de course et briefings.....	8
Qualifications et grille de départ	9
Code de conduite et étiquette	9
Pénalités	12
Communication	13
Procédure de départ.....	13
Équipement et questions techniques.....	14
Réclamations	15
Plus d'informations.....	15
Annexe 1 – Livrées des voitures et logos obligatoires	16

Inscription et participation

Pour vous inscrire vous devez remplir un questionnaire. Chaque équipage devra transmettre son skin personnalisé à l'organisateur à l'adresse : contact@lg-racingteam.fr.

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

<https://simmanagementsystem.com/evenement/244/#generalInfo>

La date limite d'inscription est le samedi 1er septembre 2025, délai nécessaire pour la préparation du pack skins.

Il n'y aura aucune sélection, les inscriptions seront enregistrées les unes après les autres (une liste d'équipages réservistes est autorisée). **Une inscription constitue un engagement à participer à l'événement.**

La liste officielle des engagés, comprenant 50 voitures (14 HYPERCAR, 14 LMP2, 22 GT3) et 10 voitures de réserve (3 HYPERCAR, 3 LMP2, 4 GT3), sera annoncée au plus tard le 5 septembre 2025.

L'inscription est ouverte à tous et gratuite.

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

Sélection des voitures - Livrées

Le choix de la voiture est libre. Nous mettons à disposition les châssis :

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

Les templates des voitures sont fournis par la LG Racing Team.

Les équipes sont autorisées à créer leurs propres livrées personnalisées et à contrôler leurs propres sponsors. Les fichiers utiles pour concevoir la livrée seront envoyés directement aux équipes acceptées via leur équipe manager. Merci de respecter les espaces obligatoires réservés à l'organisateur (précisés dans le nom des dossiers de calque du fichier PSD des templates).

Nous proposons (sans obligation) aux équipes participantes de former plusieurs équipages sur différentes voitures et catégories, avec un maximum de 2 voitures par catégorie.

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

Les noms de pilote sur le skin sont à proscrire car aucune mise à jour du pack skins ne sera réalisé une fois ces skins validés.

Le pack skins ne subira qu'une mise à jour une fois les courses test passées. Il sera créé à la date limite de remise des skins. Pour pallier l'absence de skins, ceux de base rFactor2 seront maintenus sur les différentes sessions ouvertes jusqu'aux courses test.

Présentation et points clés

- L'événement se déroulera sur la plateforme de simulation rFactor2 qui offre :
 - Les changements de pilotes,
 - Une météo dynamique,
 - Les transition jour/nuit,
 - Une course multi-classe (HYPERCAR, LMP2 et GT3).
 - Les dommages affecteront les voitures, mais les dommages peuvent être réparés lors d'un arrêt au stand. Toutefois, la voiture pourra rouler mais ne sera peut-être pas aussi performante qu'au départ.
- La gestion du carburant et des pneus est permise. Il n'est pas prévu de setups fixes. Les équipes travailleront pour créer leurs propres setups afin d'optimiser les performances.
- Chaque équipe doit être constituée d'au moins 3 pilotes.
- Le temps de course **minimum** par pilote dans la course sera de 4 heures (240 minutes).
- Le temps de course **maximum** par pilote dans la course sera de 9 heures (540 minutes).
- Les pilotes ne peuvent pas concourir dans plus d'une voiture.
- Le texte définitif du présent règlement particulier est la version française qui sera utilisée en cas de litige concernant son interprétation.
- Tous les pilotes et officiels participant au DTH Le Mans s'engagent, en leur nom propre, à respecter toutes les dispositions, complétées ou modifiées, du code sportif international, adapté au SimRacing, du règlement sportif Endurance LGRT et du présent règlement particulier.

Contenu requis

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

- rFactor 2 : https://store.séquipepowered.com/app/365960/rFactor_2/
- GT3 Pack : <https://store.séquipepowered.com/itemstore/365960/detail/1001/>
- ORECA 07 LMP2 : <https://store.séquipepowered.com/itemstore/365960/detail/17/>
- Ferrari 499P LMH : <https://séquipecommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3088947577>
- Porsche 963 LMDh : <https://séquipecommunity.com/workshop/filedetails/?id=3088949297>
- Pack skins voitures et circuit : <https://séquipecommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3093760105>

Ou chaque voiture séparément. Le circuit et la Ferrari 488 GT3, qui n'est plus fourni par Studio 397, seront fournis par la LG Racing Team.

Organisation / Direction de course

La course sera encadrée par plusieurs fonctions :

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

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

Les Streamers : La course sera retransmise en direct sur deux chaînes Twitch, en roulement : celles d’Alice Racing TV, d’AS-TV, de PloomGarage, de On Track TV et de Raidillon TV. Les vidéos seront uploadées dans la semaine suivant la course sur les divers réseaux sociaux. Vidéos que vous retrouverez après quelques jours sur la chaîne YouTube de la LG Racing Team.

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

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

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

https://www.twitch.tv/on_track_tv

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

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



Calendrier

Le week-end de course se déroule du mercredi 22 octobre 2025 8h au dimanche 26 octobre 2025 15h. Des séances privées et de test seront prévus dès le mois de septembre 2025.

Le programme est provisoire et peut être modifié		
1er septembre	0h/00	Date limite remise des skins
15-21 septembre	24h/24	Essais privés - Cycles jour/nuit
29 septembre	20h30	3h de course test
1 octobre	20h30	3h de course test
3 octobre	20h30	3h de course test
22 octobre	8h00 - 23h00	Séance d'essai libre de jour
23 octobre	8h00 - 23h00	Séance d'essai libre de nuit
24 octobre	20h00	Briefing durée 30mn max
24 octobre	21h00 - 22h00	Qualification durée 1h00
24 octobre	22h15 - 22h45	Hyperpôle durée 30mn
25 octobre	14h00 - 14h15	Briefing durée 15mn max
25 octobre	14h30 - 15h00	Warmup durée 30mn
25 octobre	15h00	Départ de la course durée 24h

Swaps pilotes obligatoires durant les courses test.

Préparation

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

1. S'être entraîné un minimum avec la voiture choisie sur le circuit du Mans (contrôlable sur le livetiming – 20 tours complets chronométrés minimum).
2. D'avoir rejoint le canal briefing sur le TeamSpeak (version 3) officiel dédié à l'évènement afin de participer aux briefings d'avant qualification et d'avant course.

Nota : 3 courses test sont proposées aux équipages. Il n'y a pas obligation d'y participer. Elles sont organisées pour permettre aux pilotes de se caler en mode course durant leur préparation à la course.

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

Format et horaires

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

- Une semaine H24 7J/7 de séances privées pour préparer les setups (du 15 au 21 septembre).
- Les 29 septembre, 1^{er} et 3 octobre 20h00 : Courses test de 3h (10 tours mini à parcourir).
- Mercredi 22 octobre de 8h à 23h : Séance d'essai libre de jour.
- Jeudi 23 octobre de 8h à 23h : Séance d'essai libre de nuit.
- Vendredi 24 octobre 20h00 : *Briefing. Durée 30 minutes max.*
- Vendredi 24 octobre de 21h00 à 22h00 : Qualifications. Durée 1 heure (toutes les voitures en piste compte tenu de la longueur du circuit).
- Vendredi 24 octobre de 22h15 à 22h45 : Hyperpôle. Durée 30 minutes (toutes les voitures en piste compte tenu de la longueur du circuit).
- Samedi 25 octobre de 14h00 à 14h15 : *Briefing. Durée 15 minutes max.*
- Samedi 25 octobre de 14h30 à 15h00 : Warmup durée 30 minutes.
- Samedi 25 octobre à 15h00 : Départ de la course durée 24 heures incluant le tour de formation.

Classement

Les classements pilotes et équipes seront publiés et accessibles sur le site internet de la LG Racing Team, sur le discord officiel dédié à l'évènement et sur la plateforme Simracing Management System. Les conditions d'attribution des points sont indiquées dans le règlement sportif Endurance LGRT.

Règlement de la compétition

- Art 1. En participant, tous les pilotes acceptent d'être liés par le règlement sportif Endurance LGRT complété ou modifié par les règles énoncées dans ce document.
- Art 2. Si nécessaire, l'organisateur se réserve le droit de modifier la durée de toute session à leur seule discrétion.
- Art 3. Les inscriptions finales des équipes doivent être réalisées au plus tard le 1er septembre 2025.
- Art 4. Les noms des équipes ne doivent pas dépasser 25 caractères (espaces compris).
- Art 5. Les changements de nom d'équipe ne sont pas autorisés après l'inscription, sauf avec l'autorisation expresse de l'organisateur.
- Art 6. Une fois approuvé par l'organisateur, le changement de modèle de voiture n'est pas autorisé.
- Art 7. Les pilotes doivent avoir effectués un minimum de 20 tours complets et chronométrés sur le serveur de l'évènement avant la course.
- Art 8. Les numéros de voiture pour la classe HYPERCAR seront délivrés dans l'ordre d'inscription par l'organisateur et seront compris entre 1 et 49, pour la classe LMP2 entre 50 et 99 et pour la classe GT3 entre 100 et 151.
- Art 9. Les livrées doivent être soumises à l'approbation de l'organisateur au plus tard le **15 septembre 2025**.
- Art 10. Lors de la soumission d'informations pertinentes (y compris les livrées), celles-ci doivent être communiquées par le team manager de chaque équipe directement à contact@lg-racingteam.fr avant les dates d'échéance indiquées ci-dessus. La communication doit inclure le nom de l'évènement, le nom de votre équipe et le numéro de voiture.

- Art 11. Les livrées d'équipe ont l'interdiction de présenter :
- Un langage ou des images vulgaires ou offensants.
 - Tout lien vers des contenus et/ou des produits pouvant être considérés comme éthiquement discutables par l'organisateur.
 - Des logos, textes ou toute autre propriété intellectuelle sous copyright ou protégée qui n'appartiennent pas à l'équipe à moins que cette dernière n'ait l'autorisation écrite expresse du détenteur de la propriété intellectuelle en question et puisse fournir celle-ci immédiatement à l'organisateur sur demande.
 - Des messages ou des connotations politiques ou religieuses.
- Art 12. Les équipes sont informées qu'il y a des zones réservées sur la voiture pour les plaques numéros (positionnées dans les templates)
- Art 13. En soumettant leur livrée, les équipes acceptent l'utilisation de cette dernière publiquement dans le logiciel rFactor2 sans restriction de droits.
- Art 14. Si les noms, les livrées et/ou les logos de deux équipes sont trop similaires, l'organisateur se réserve le droit de demander des modifications pour plus de clarté. La priorité sera donnée à l'équipe qui soumettra ses informations en premier.
- Art 15. L'organisateur se réserve le droit de refuser tout nom d'équipe, logo, livrée ou nomination de pilote pour quelque raison que ce soit.
- Art 16. Les équipes doivent confirmer leurs pilotes définitifs au plus tard le vendredi 10 octobre 2025 à 17h30. Passé ce délai, aucun changement de pilote n'est autorisé sauf dérogation accordée par l'organisateur. Une modification significative de votre candidature par rapport à l'inscription peut entraîner la disqualification de l'équipage par l'organisateur.
- Art 17. Si les prévisions ne sont pas trop pessimistes, la météo sera programmée en temps réel via une API connectée à une station météo proche du circuit. Dans le cas où les prévisions sont pessimistes, les paramètres météo seront appliqués par l'organisateur en toute confidentialité, ils ne seront pas partagés avec les participants. Comme pour la vraie course de 24 heures, la météo peut souvent jouer un rôle dans les stratégies changeantes et évolutives tout au long de la course, obligeant les équipes à s'adapter.
- Art 18. Le temps de conduite minimum par pilote dans la course sera de 4 heures (240 minutes).
- Art 19. Le temps de conduite maximum par pilote en course sera de 9 heures (540 minutes).
- Art 20. Le non-respect des temps de conduite minimum et maximum peut entraîner une pénalité de la part des commissaires.
- Art 21. Les clients ne sont autorisés sur le serveur que pour courir ou effectuer des changements de pilote. Les commissaires et les streamers pourront bien sûr également se connecter sur le serveur, mais aucun autre spectateur n'est autorisé à rejoindre le serveur de course officiel. **Respecter cet article, c'est garantir au mieux le bon fonctionnement du serveur et de rendre la course la plus agréable possible pour tous les pilotes en piste.** Un serveur trop encombré peut aller jusqu'à rendre impossible la conduite à un pilote, surtout si les performances de son ordinateur sont limitées. Les équipages pourront s'appuyer sur le live timing mis à disposition par l'organisation et sur la diffusion en live de la course par les streamers officiels pour donner des informations pertinentes à leur pilote en piste. L'utilisation de VDO.Ninja pour partager l'écran du pilote au volant est également recommandée.
- Art 22. Les pilotes ne peuvent rejoindre le serveur dans le but d'effectuer des changements de pilote que pendant un maximum de 10 minutes avant le changement.
- Art 23. Une fois leur relais terminé, les pilotes doivent quitter le serveur dans les 3 minutes. Celui-ci sera calculé à partir du moment où la voiture franchira la sortie des stands pour rejoindre la piste.
- Art 24. Il est interdit lors d'une course test officielle, d'une séance de qualification ou de la course d'utiliser le chat textuel dans le jeu. Tout infraction à cette règle pourra être sanctionnée par les commissaires.
- Art 25. Un maximum de 5 personnes par équipage peut se connecter sur le TeamSpeak officiel (version 3) dédié à l'évènement en même temps.
- Art 26. Conformément à l'article 21, les spotters ne sont pas autorisés pour cet évènement.
- Art 27. Concernant l'identité des pilotes, les pseudos, tags sur leur nom, "Your Name" ou autre sont interdits. Chaque pilote devra être inscrit et se connecter sur le serveur sous son vrai nom avec le format "Prénom

Nom" sans accent ni caractères spéciaux. Chaque nom de profil de pilote est individuel. Toute usurpation d'identité avérée sera immédiatement sanctionnée d'une exclusion définitive de la course.

Art 28. Tout ce qui n'est pas dans le règlement n'est pas autorisé.

Paramètres du serveur

Art 29. Les paramètres seront les suivants :

- Flag Rules: Black Flag Only.
- Fuel Usage: Normal.
- Tire Usage: Normal.
- Mechanical Failures: Off.
- Traction Control: 0 (Off). **Ceci ne concerne que l'aide, mais l'utilisation onboard reste possible.**
- Anti-Lock Braking: 0 (Low). **Ceci ne concerne que l'aide pour les véhicules non équipés d'ABS.**
- Stability Control: 0 (Off).
- Auto Shifting: Off.
- Steering Help: Off.
- Braking Help: Off.
- Damage Multiplier: 80%.
- Track limit sur les 24h : 24 pts (36 en cas de prévisions de pluie pessimistes sur la durée de la course).
- Paramétrage météo :
 - A partir du 22 octobre → live (météo en temps réel sur la ville de Le Mans), sauf prévisions très pessimistes. Pas de rotation jour/nuit pour les practices du mercredi et du jeudi.
 - Pour les courses test officielles → beau temps.
 - Pour les séances privées (réalisation des setups) → beau temps et rotation jour/nuit.
- Etat du revêtement :
 - A partir du 22 octobre → naturellement progressif avec enregistrement de l'état en fin de séance pour la suivante (s'il pleut on repart d'une piste dite « green », sans grip).
 - Pour les courses test officielles → saturé en gomme.
 - Pour les séances privées (réalisation des setups) → saturé en gomme.

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

Art 31. L'upgrade « Aero Package » sera forcé sur « Le Mans » pour l'ORECA et pour les HYPERCAR. L'upgrade sera forcé sur « 520kW » et Spec pneumatiques sur « FIA non chauffé » pour la Ferrari 499P LMH et pour la Porsche 963 LMDh.

Art 32. En plus de l'upgrade fixe annoncés à l'article 31, l'ORECA se voit infliger un ballast de +40 kg et une perte de puissance/de couple pour rééquilibrer les catégories HYPERCAR et LMP2. Les HYPERCAR et les GT3 ne subissent aucune BOP (Balance of Performance) vis-à-vis de celle appliquée par les développeurs. L'organisateur se réserve le droit de modifier le BOP, à tout moment jusqu'à la veille de la course de 24 heures.

Art 33. Du fait que les pannes mécaniques ne sont pas actives, il n'est pas permis de rouler avec une voiture qui fume trop. Cela peut entraîner une pénalité ou une exclusion.

Commissaires de course et briefings

Art 34. Malgré l'existence d'un briefing manuscrit multilingue qui sera fourni quelques jours avant la course aux pilotes via la plateforme Simracing Management System, le briefing vocal est obligatoire et doit être suivi par tous les pilotes. Pour suivre ce briefing, il est demandé aux pilotes de ne pas rouler, les voitures seront garées dans leur stand. En cas de manquement à cette règle, et sans raison jugée valable par l'organisateur, le pilote subira une pénalité de 5 places sur la grille de départ.

- Art 35. L'organisateur nommera des responsables pour superviser l'événement (commissaires) qui resteront anonymes.
- Art 36. Dans toute interprétation des règles, la décision finale est celle des commissaires.
- Art 37. Il n'existe aucune méthode permettant de faire appel des décisions prises par les commissaires. En participant, les pilotes acceptent leur compétence exclusive en matière sportive.
- Art 38. Si les pilotes choisissent de devenir perturbateurs suite à une décision prise par les commissaires, ils seront renvoyés à la section "Code de conduite" qui décrit les conséquences de ces actions.
- Art 39. Tous les pilotes doivent s'assurer qu'ils se sont familiarisés avec tous les règlements sportifs et le briefing de course manuscrit, y compris les avenants éventuels des commissaires.
- Art 40. Il y aura également des briefings vocaux qui auront lieu sur le TeamSpeak officiel (version 3) dédié à l'événement et auquel tous les pilotes devront obligatoirement assister les jours des qualifications et de la course.
- Art 41. Des briefings supplémentaires peuvent être demandés par les commissaires. Il est impératif qu'au moins un membre de chaque équipage assiste à ces briefings et prenne la responsabilité de transmettre toute information requise aux autres membres de son équipe.

Qualifications et grille de départ

- Art 42. Les qualifications consistent en 1 session de 1 heure avec toutes les catégories et voitures en piste. Elle sera suivie d'une hyperpole disputée par les 6 meilleures équipages HYPERCAR et LMP2 ainsi que par les 6 meilleurs équipages GT3 (durée 30mn avec impossibilité de rentrer au stand – choix des pneus libres). Ces chiffres seront éventuellement revus en fonction du nombre d'inscrits par catégorie.
- Art 43. Tout au long de la séance de qualification, les commissaires surveilleront les participants. Si les actions d'un participant sont jugées contraires au présent règlement sportif ou à l'esprit de la compétition, l'organisateur pourra choisir de sanctionner son équipage.
- Art 44. Les équipages ne sont tenus d'aligner qu'un seul pilote lors des qualifications, mais peuvent échanger le volant avec un autre pilote en passant par les stands et une procédure de swap classique (hors hyperpole).
- Art 45. Si deux équipages terminent la séance avec exactement le même temps, la priorité sera donnée à l'équipage qui a réalisé ce temps en premier.
- Art 46. Les équipages doivent confirmer leur pilote de départ pour la course, au plus tard 1 heure après les qualifications à l'organisateur. Celle-ci est à transmettre par mail à contact@lg-racingteam.fr ou sur le discord de l'événement en MP (Le Pepe du Simracing). Aucune modification ne sera acceptée passé ce délai.
- Art 47. La grille de départ sera divisée par classe afin que la meilleure voiture GT3 parte derrière la dernière voiture LMP2 classée en toutes circonstances, et de même entre les LMP2 et les HYPERCAR.
- Art 48. Il n'est possible d'utiliser la touche ECHAP qu'uniquement lorsque vous êtes rentrés dans les stands et garés devant votre box. La touche ECHAP en piste est interdite. Toute panne d'essence ou un état dégradé de la voiture suite à un incident ne permettant pas de rentrer au stand impliquera un abandon de la séance.
- Art 49. Les codes 80 seront possibles si la piste devient dangereuse par suite d'un incident.

Code de conduite et étiquette

- Art 50. Les pilotes ne doivent pas forcer les autres à sortir de la piste.
- Art 51. Si un pilote a une **partie significative** de sa voiture à côté d'un concurrent à tout moment, ce dernier devra laisser de la place à l'autre. Cette partie significative de la voiture doit être à côté du concurrent en dehors d'une zone de freinage. Si un pilote ne parvient pas à laisser de l'espace (au moins la largeur d'une voiture) à un concurrent qui a une partie significative de sa voiture à ses côtés, il risque alors d'être placé sous enquête par les commissaires, ce qui peut entraîner une pénalité. Dans cette compétition, une partie

significative de la voiture est définie comme un minimum de la roue avant de la voiture à côté de la roue arrière d'une autre voiture.

- Art 52. Si un pilote entre en contact avec une voiture sans qu'une partie importante de sa propre voiture soit à côté de son concurrent avant une zone de freinage, et que cette voiture soit influencée négativement par ce contact, il peut alors être placé sous enquête et recevoir un avertissement ou une pénalité.
- Art 53. Les pilotes ne doivent pas zigzaguer excessivement pour défendre leur position. Un pilote peut sortir de la ligne de course et revenir une fois. Tout autre mouvement peut entraîner un avertissement ou une pénalité.
- Art 54. Les pilotes doivent respecter les limites de la piste. Les limites de piste sont définies par les lignes blanches pleines. Une voiture doit garder deux roues ou plus à l'intérieur de ces lignes blanches. Ceci est généralement pénalisé par le logiciel rFactor2 pour l'équipage, pas seulement pour les pilotes individuels, mais des pénalités supplémentaires peuvent être appliquées par les commissaires, à leur discrétion. Veuillez consulter la section "PÉNALITÉS" du présent document.
- Art 55. Si un régime de Full Course Yellow (code 80) est annoncé à tout moment pendant la course, les pilotes doivent faire preuve de prudence et être prêts à s'arrêter et/ou à prendre des mesures d'évitement.
- Art 56. Si un pilote rejoint la piste suite à un incident, quel qu'il soit, il est impératif qu'il le fasse en toute sécurité. Les pilotes doivent rejoindre la piste si possible de manière sûre et contrôlée afin d'éviter de nouveaux incidents. Ne pas le faire peut entraîner un avertissement ou une pénalité.
- Art 57. En cas de tête à queue, les pilotes devront garder le pied sur le frein pour ralentir la voiture le plus rapidement possible.
- Art 58. Les pilotes doivent être conscients qu'il existe trois catégories – HYPERCAR, LMP2 et GT3 et que les voitures HYPERCAR seront plus rapides que les LMP2, elles-mêmes plus rapides que les GT3. Les pilotes devraient, dans la mesure du possible et en toute sécurité, faciliter le dépassement des voitures plus rapides. Les voitures se faisant dépasser, par une catégorie plus rapide ou se faisant prendre un tour par une voiture de même catégorie, devront garder la priorité sur la trajectoire. Les voitures de catégorie plus rapide devront effectuer les dépassements sur les voitures de catégorie plus lente en toute sécurité pour les équipages, pour eux et l'équipage dépassé. Tout manquement à cette règle sera sanctionné par les commissaires, même si aucun incident ne s'est produit. Les dive-bomb sont notamment proscrits.
- Art 59. Des drapeaux bleus seront émis pour les pilotes qui sont à un ou plusieurs tours derrière une voiture qui approche, veuillez les respecter en leur permettant de passer si possible.
- Art 60. L'utilisation de la voie des stands à des fins autres que la réparation de dommages, le ravitaillement en carburant, le changement de pneus, le changement de pilote ou l'application d'une pénalité est strictement interdite. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité de Stop&Go de 1 minute.
- Art 61. Lorsqu'ils rejoignent la piste depuis la voie des stands, les pilotes doivent rester à droite de la ligne de sortie des stands et ne pas franchir ni toucher la ligne blanche continue. Cela peut entraîner une pénalité.
- Art 62. Compte-tenu de la longueur du circuit, il ne sera pas fait utilisation de la safety car pendant le déroulement de la course. Les commissaires pourront mettre en œuvre un « Full Course Yellow ». A ce moment-là, les pilotes seront tenus de réduire leur vitesse à 80 km/h (par l'activation obligatoire du limiteur de vitesse pitlane, le pit limiter). Les commissaires informeront les pilotes, sur le TeamSpeak officiel (version 3) dédié à l'évènement, que cela va se produire en indiquant un « Attention code 80 5 4 3 2 1 code 80 ». A partir de cet instant, tous les pilotes ne doivent pas dépasser 80 km/h et les dépassements sont interdits, sauf dans le cas de voitures bloquées ou endommagées. Lorsque les commissaires seront prêts à relancer la course, ils indiqueront « Attention fin de code 80 dans 5 4 3 2 1 fin de code 80 » et les pilotes pourront reprendre la course à pleine vitesse après avoir relâcher le pit limiter. Toute vitesse excessive avant la fin du décompte du Code 80 ou du Green Flag entraînera une pénalité de Drive-Through.
- Art 63. Un équipage ayant entraîné un code 80, à cause d'une quasi panne d'essence ou d'un accident ayant occasionné des dégâts importants sur leur voiture les empêchant de rentrer aux stands en toute sécurité pour eux ou les autres participants, se verra infligé une pénalité par les commissaires. Une panne d'essence avant d'avoir atteint les stands occasionnera un DNF de l'équipage concerné.

- Art 64. La voie des stands sera ouverte du début de la course jusqu'à la fin de la course sauf avis contraire des commissaires.
- Art 65. Dans les stands, les voitures en sortant circuleront sur la voie de gauche, les voitures y entrant sur la voie de droite.
- Art 66. Les pilotes étant rentré aux stands avant le drapeau rouge devront attendre le passage de toutes les voitures avant d'en sortir à la reprise de course. Il est interdit de rentrer au stand une fois le drapeau rouge annoncé sauf pour éviter une panne d'essence qui interviendrait avec un tour supplémentaire à réaliser et avec l'autorisation des commissaires. Toutefois l'équipage devra à nouveau passer au stand dès la fin du premier tour une fois la course relancée (drive through).
- Art 67. Les pilotes doivent s'assurer que leurs phares sont opérationnels la nuit et à toute heure demandée par les commissaires. Ne pas le faire peut entraîner une pénalité.
- Art 68. Si un équipage souhaite déposer une réclamation formelle contre un autre équipage ou une autre équipe, elle doit en informer les commissaires dans les 3 tours suivant l'incident via la plateforme SIMRACING MANAGEMENT SYSTEM officielle mis à disposition des équipes, à la suite de quoi toute enquête demandée est nulle et non avenue.
- Art 69. Dans le cas où une difficulté survient avec l'utilisation de la plateforme SMS, ou si vous n'avez pas de nouvelles concernant le résultat de votre réclamation, vous pourrez joindre les commissaires sur leur canal TeamSpeak (version 3) pour leur en faire part. Il ne faudra pas abuser à tort de ce moyen de communication avec les commissaires car il pourrait alors être interdit durant le déroulement du reste de la course.
- Art 70. Tous les participants doivent se conduire d'une manière qui reflète positivement l'organisateur (et l'un de ses partenaires éventuels) et les participants et se conformer à toutes les lois et réglementations applicables à tout moment.
- Art 71. Les participants ne doivent pas adopter un comportement que l'organisateur juge préjudiciable à l'évènement, à la réputation ou aux relations d'un individu ou de ses partenaires.
- Art 72. Aucune forme de tricherie, de mode de commande du jeu, d'esprit du jeu ou d'obtention d'un avantage injuste de quelque manière que ce soit ne sera tolérée. Cela inclut, mais n'est pas limité à :
- a. Modification matérielle - Toute modification apportée à un élément matériel lui permettant de fonctionner d'une manière non prévue par le fabricant.
 - b. Piratage - Toute modification apportée au jeu ou à un autre logiciel par toute personne autre que par le biais de correctifs ou de mises à jour logiciels standard.
 - c. Exploiter les problèmes du jeu - Utiliser intentionnellement n'importe quel bogue du jeu pour rechercher un avantage. L'exploitation est définie comme l'utilisation de toute fonction de jeu qui, à la seule discrétion de l'organisateur, ne fonctionne pas comme prévu.
 - d. Usurpation d'identité (y compris jouer sous le compte d'un autre pilote) - à comprendre comme jouer sous le compte d'un autre pilote ou solliciter, inciter, encourager ou ordonner à quelqu'un d'autre de jouer sous le compte d'un autre pilote.
 - e. Collusion - Tout accord entre 2 participants ou plus et/ou d'autres personnes pour affecter une compétition ou une course et/ou des pilotes adverses.
 - f. Tout autre comportement déterminé comme étant de la triche, de mode de commande du jeu, de l'esprit de jeu ou l'obtention d'un avantage injuste de quelque manière que ce soit par l'organisateur.
- Art 73. Les participants sont responsables d'informer l'organisateur dans les meilleurs délais de toute forme de tricherie, de mode de commande de jeu, d'esprit de jeu ou d'obtention d'un avantage déloyal par tout autre participant dont ils ont connaissance.
- Art 74. Les participants doivent signaler à l'organisateur les agissements déloyaux dont ils auraient connaissance. Tout participant qui serait réputé, à la seule appréciation de l'organisateur, avoir triché ou se comporter de quelque manière que ce soit comme décrit ci-dessus pourra être sanctionné et/ou disqualifié.
- Art 75. Aucun pari ou jeu d'argent par un participant ou toute personne liée à un participant n'est autorisé en aucune circonstance. De plus, aucun pilote ou personne liée ne peut bénéficier directement ou indirectement d'un pari ou d'un jeu d'argent.

- Art 76. Les participants ne doivent offrir ou accepter aucun cadeau ou récompense à ou de quiconque pour des services promis, rendus ou à rendre en rapport avec l'événement.
- Art 77. Les participants doivent respecter à tout moment les personnes impliquées dans l'organisation de l'événement, les sponsors et/ou les partenaires éventuels. Les participants ne doivent pas utiliser de gestes obscènes, de langage ou de commentaires offensants, notamment :
- a. Discours de haine ou comportement discriminatoire - Les participants ne peuvent pas utiliser un langage jugé par l'organisateur comme obscène, grossier, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, calomnieux, diffamatoire ou autrement offensant ou répréhensible ; ou promouvoir ou inciter à la haine ou à un comportement discriminatoire, en n'importe quel lieu et à tout moment. Les participants ne peuvent pas utiliser les installations, services ou équipements fournis ou mis à disposition par l'organisateur ou ses sous-traitants pour publier, transmettre, diffuser ou autrement mettre à disposition de telles communications interdites. Les participants ne peuvent pas utiliser ce type de langage sur les réseaux sociaux ou lors d'événements publics tels que le streaming.
 - b. Les agressions ou comportements violents ou physiques vis-à-vis de l'organisateur, de ses partenaires éventuels ou d'autres participants ne seront pas tolérés.
 - c. Le harcèlement de quelque nature que ce soit - est strictement interdit. Le harcèlement est défini comme des actes systématiques, hostiles et répétés se déroulant sur une période de temps considérable, qui visent à isoler ou à ostraciser une personne et/ou à porter atteinte à la dignité de la personne.
 - d. Propos, phrases ou gestes discriminatoires - Porter atteinte à la dignité ou à l'intégrité d'une personne, ou d'un groupe de personnes, d'une équipe, d'une marque, d'un sponsor, d'un pays, par des propos ou des actes méprisants ou discriminatoires en raison de sa race, de sa couleur de peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du sexe, de la langue, de la religion, de l'opinion politique ou toute autre opinion, de la situation financière, de la naissance ou tout autre statut, de l'orientation sexuelle ou toute autre raison ne seront pas tolérés.
 - e. Trolling - Tout participant qui publie des messages incendiaires, superflus ou hors sujet dans une communauté en ligne, comme un forum, une salle de discussion ou un blog, avec l'intention principale de provoquer une réaction émotionnelle des lecteurs ou de perturber autrement le sujet normal discussion. Tout comportement jugé contraire au présent Code de Conduite est punissable à la seule discrétion de l'organisateur et peut entraîner la disqualification du Double Tour d'horloge au Mans.
 - f. Participants publiant sur les réseaux sociaux des contenus négatifs, perturbateurs et préjudiciables à la marque à propos de l'organisateur, du jeu et de leurs partenaires éventuels en général et/ou de tout autre participant, y compris, mais sans s'y limiter, des images et des vidéos d'erreurs du jeu, peut entraîner le retrait du participant (en conséquence) de l'événement.
 - g. Ralliement d'autres pilotes pour déclarer forfait pour la compétition - Tout pilote qui incite les autres pilotes à déclarer forfait sera disqualifié. Cela inclut la création de conversations de groupe sur n'importe quelle plate-forme demandant aux autres pilotes de se retirer/d'abandonner.

Pénalités

Il existe plusieurs types de pénalités émises dans cette compétition. Il est important que les pilotes soient conscients des différences entre elles et de la manière d'agir lorsque chaque type de pénalité est reçu.

- Art 78. Réprimande - Les commissaires peuvent avertir un pilote ou une équipe avant des sanctions supplémentaires à leur discrétion. Ces avertissements seront officiellement enregistrés et pourront être utilisés pour décider des pénalités ultérieures.
- Art 79. Pénalité de conduite - Selon le cas, les commissaires peuvent appliquer une pénalité de temps à sa discrétion.
- Art 80. Pénalité de Stop-Go ou de drive-through - Géré par rFactor2 mais selon le cas, les commissaires peuvent appliquer une pénalité de Stop-Go ou de drive-through à sa discrétion.
- Art 81. Pénalité de temps (après la course) - Les commissaires peuvent décider d'ajouter du temps ou des tours à un équipage après la course.

- Art 82. Pénalité sur la grille – l'organisateur peut décider d'un nombre de places de pénalité sur la grille de départ si une infraction a été relevé durant les sessions précédant la course (5 ou 10 en fonction de la gravité de l'incident).
- Art 83. Disqualification - dans des circonstances extrêmes, les commissaires peuvent trouver les actions, l'attitude ou le comportement d'un pilote/d'une équipe contraires à l'esprit de la compétition et trouver que cela mérite une disqualification. Cela peut s'appliquer aux équipages et aux équipes.
- Art 84. Pour rappel, toutes les pénalités émises par les commissaires sont sans appel.

Communication

- Art 85. Toutes les informations de contrôle de course seront émises à partir du canal vocal des commissaires sur le TeamSpeak officiel (version 3) dédié à l'évènement, par « chuchotement » sur tous les canaux des équipages.
- Art 86. Les pénalités (autres que les limites automatiques de piste et les pénalités dans la voie des stands) seront annoncées via ce même canal TeamSpeak (version 3), et par « chuchotement » à l'ensemble des équipages participants et présents dans les différents canaux.
- Art 87. Le chat textuel dans rFactor2 n'est autorisé que pour les commissaires.
- Art 88. Il est donc obligatoire que le pilote au volant et un des membres de l'équipage soient connectés sur le TeamSpeak (version 3) en permanence.

Procédure de départ

- Art 89. Les équipages sont priés de rejoindre le serveur au plus tard 15 minutes avant le début d'une session.
- Art 90. Il est de la responsabilité de l'équipage de s'assurer que son ou ses pilotes sont dans la bonne voiture qu'ils ont désignée pour être utilisée dans la course en question, avec la bonne livrée appliquée - le non-respect de cette consigne entraînera une pénalité.
- Art 91. Avant le départ d'une course, les commissaires informeront les pilotes que la séquence de course est sur le point de commencer.
- Art 92. Au départ de la course, il y aura une minute trente secondes de temps pour s'aligner sur la grille, les pilotes doivent s'assurer de le faire le plus rapidement possible. Une fois que le compte à rebours atteint 0, il n'y aura plus aucune possibilité de rejoindre la grille de départ.
- Art 93. Une fois la transition vers le départ de la course entamée, le pilote n'a plus la possibilité de vérifier les performances du matériel. Par conséquent, les performances ultérieures de l'équipement seront considérées comme malheureuses pour ce pilote, et il n'y aura plus d'opportunité de rectifier les problèmes sans affecter la course.
- Art 94. Le départ de la course sera un départ arrêté derrière une safety car conduite manuellement pour un tour de chauffe en simple file. S'il n'est pas fait usage d'une safety car pour une raison quelconque, le pilote en pole position devra maintenir en ligne droite une vitesse de 150 km/h maximum jusqu'à la ligne de départ. Une fois les virages Porsche franchis, les pilotes se remettront sur 2 files avant d'arriver au niveau des 2 dernières chicanes. La safety car éteindra son gyrophare au moment de se remettre sur 2 files. Un espace entre les différentes catégories devra être respecté par les polemen des catégories LMP2 et GT3 (100 à 200m) afin d'éviter les suraccidents. Chaque catégorie se lanceront et les pilotes ne seront autorisés à dépasser la voiture devant eux qu'uniquement la ligne de départ franchi. Dans le cas contraire, des sanctions seront prises envers les pilotes n'ayant pas respecté cette règle. Attention, la safety car est susceptible de ralentir fortement dans certains virages. Gardez vos distances pour ne pas créer d'incidents.
- Art 95. Comme mentionné précédemment, la grille de départ sera divisée par classe, quel que soit le résultat des qualifications, afin que la meilleure voiture GT3 parte derrière la dernière voiture LMP2 en toutes circonstances. De même entre les LMP2 et les HYPERCAR.
- Art 96. Les commissaires peuvent, à leur seule discrétion, choisir de recommencer la course.

Équipement et questions techniques

- Art 97. Les pilotes sont tenus de fournir et d'entretenir leur propre équipement.
- Art 98. Comme indiqué dans la procédure de départ ci-dessus, les pilotes sont responsables de vérifier l'état de fonctionnement de leur équipement avant le départ de la course.
- Art 99. Les problèmes techniques pendant la course peuvent être considérés comme malheureux.
- Art 100. Si un pilote est déconnecté du serveur, la voiture sera renvoyée dans la voie des stands et le nombre de tour perdu pourra être redonné par les commissaires sans qu'il en résulte un avantage sur les autres équipages, si l'incident ne survient qu'une seule fois (après vérification sur le replay par les commissaires). Par contre, si le problème de connexion subsiste (nouvelles déconnexions ou connexion de mauvaise qualité), l'équipage en question sera dans un premier temps pénalisé par le nombre de tours perdus durant cette déconnexion et pourra se voir disqualifié par les commissaires. Le carburant et les pneus ne peuvent pas être changés lors de la réintégration sur le serveur. La voiture conservera le même setup, le même état et les mêmes dégâts qu'au moment de la disqualification/déconnexion.
- Art 101. Si un problème technique (matériel) survient durant la course, le pilote devra si possible garer sa voiture dans une zone sans risque pour les autres participants et ne surtout pas appuyer sur la touche ECHAP. Un membre de l'équipage concerné pourra alors venir sur le canal TeamSpeak (version 3) des commissaires pour faire part du problème. Les commissaires pourront alors disqualifier manuellement le pilote pour qu'il puisse résoudre son problème matériel avant d'être requalifier. Le temps perdu ne pourra pas être récupéré. Si un problème technique force l'abandon d'une course, l'équipage concerné sera considéré comme DNF.
- Art 102. S'il y a une panne réseau catastrophique qui affecte l'hôte du serveur, la procédure suivante sera suivie :
- Si une panne survient dans les 10 premiers tours de la course (définis par la voiture de tête de la course), la course sera signalée suspendue par les commissaires par un drapeau rouge « Red Flag... Red Flag » et elle sera relancée depuis le début pour le temps restant de course, les pilotes prenant leur position de départ initiale sur la grille.
 - Si une panne survient après 10 tours (définis par la voiture de tête de la course), la course sera signalée suspendue par les commissaires par un drapeau rouge « Red Flag... Red Flag » et la course reprendra avec les pilotes reprenant leurs positions dans leur catégorie tels qu'elles étaient au moment du dernier passage du pilote de tête sur la ligne d'arrivée lorsque la panne s'est produite. La course se déroulera pour la durée du temps restant.
 - Si une panne survient dans la dernière heure de course, la course sera signalée suspendue par les commissaires par drapeau rouge, le classement final validé sera celui du dernier passage sur la ligne d'arrivée de la voiture de tête lorsque la panne s'est produite.
 - Dans ces conditions, à la reprise de la course, les pilotes seront regroupés pour un nouveau départ lancé conformément à la procédure classique de départ, dans l'ordre tel qu'il l'était au moment de la coupure serveur (et divisé par catégorie), mais le nombre de tours déjà parcourus sera restitué, soit automatiquement, soit manuellement progressivement.
- Art 103. Si un drapeau rouge technique est requis par les commissaires :
- les pilotes doivent s'aligner en file indienne derrière la ligne d'arrivée de départ. Aucun dépassement n'est autorisé. Le premier pilote arrivant sur la ligne d'arrivée s'arrête et ainsi de suite.
 - le chronométrage ne sera pas interrompu.
 - les commissaires peuvent prendre la décision d'arrêter et/ou de modifier le temps de conduite et seront communiqués aux équipages.
 - l'heure de reprise de la course sera communiquée via le TeamSpeak officiel (version 3) dédié à l'évènement.

e. Dans ces conditions, à la reprise de la course, l'ordre et le nombre de tours devraient être identiques à celui relevé au moment de l'annonce du drapeau rouge. Les voitures seront donc regroupées pour un nouveau départ lancé conformément à la procédure classique de départ.

Art 104. Indépendamment des drapeaux rouges, la course se terminera à 15h00 une fois que le leader aura franchi la ligne.

Réclamations

Art 105. Les réclamations doivent être faites via la plateforme SIMRACING MANAGEMENT SYSTEM officielle mis à disposition des équipages. Le responsable de l'équipe/de l'équipage, ou un des pilotes si ce dernier est au volant, le remplit et il est demandé d'être le plus précis possible (le nom de votre équipe, le numéro de votre équipage, le nom de l'équipe accusée, le numéro de l'équipage accusé, le tour durant lequel s'est déroulé l'incident, si possible le virage concerné et une description concise de l'incident).

Art 106. Les réclamations doivent donc être déposées en direct (dans les 3 tours suivant l'incident), non pas après la course. Pour information, le replay sera toutefois activé sur le serveur et sera mis à disposition après la course.

Plus d'informations

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

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

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

Annexe 1 – Livrées et logos obligatoires

Toutes les livrées doivent devront respecter les positions fixes et obligatoires des éléments visuels de l'organisateur, présents dans les templates fournis.

Il faudra s'assurer que l'indicateur LED de position n'est pas obstrué.

L'organisateur fournira à chaque équipe/équipage un fichier au format PSD correspondant aux templates. Il fournira également le fichier VEH et créera les vignettes du skin.

Chaque équipe/équipage doit donc fournir :

- le fichier DDS concernant le skin (format du nom type xx_F488_DTHLeMans.dds),
- le fichier DDS des régions de texture (format du nom type xx_F488_DTHLeMans_region.dds),
- le fichier JSON correspondant (format du nom type xx_F488_DTHLeMans.json),
- le fichier template PSD du skin (format du nom type xx_F488_DTHLeMans.psd). Ce fichier doit correspondre à la dernière version du véhicule dans rFactor 2.

xx représentant le numéro de l'équipage concerné.

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

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

La date limite de soumission des livrées est le **15 septembre 2025**. Le non-respect de cette date limite peut entraîner le retrait de votre équipe de la course ou l'utilisation d'une livrée de base du jeu.