

Règlement FFSCA 2020 Sprint Challenge
(1er Semestre Janvier-Juin) ACC GT3

FFSCA Series



REGLEMENT



Sprint Challenge

Version 1.0 – 26/01/2020

Sommaire

1. Organisation

- 1.1. Introduction.
- 1.2. Situation non prévue.
- 1.3. Equipe d'organisateur.

2. Participation

- 2.1. Droits de participation.
- 2.2. Limitation de participants.
- 2.3. Forme du profil pilote.
- 2.4. Profil pilote.

3. Equipes

- 3.1. Relation pilotes/équipes.
- 3.2. Compositions équipes.
- 3.3. Inscriptions pilotes/équipes.
- 3.4. Les peintures.

4. Préqualifications

- 4.1. Préqualifications.

5. Absences/présences.

- 5.1 Absences/présences.

6. Epreuves du championnat

- 6.1. Calendrier.
- 6.2. Déroulement de la soirée.
- 6.3. Restart de la course.

7. Classement et attributions des points

- 7.1. Barème des points.
- 7.2. Classement pilotes et classement équipes.

8. Réclamations

- 8.1. Analyse spontanée de l'organisation.
- 8.2. Les réclamations.
- 8.3. Publications pénalités.

9. Sanctions, pénalités et pénalités prédéfinies.

- 9.1. Fonctionnement des pénalités.
- 9.2. Tableau des pénalités.

10. Briefing et diffusion TV

- 10.1. Briefing.
- 10.2. Diffusion TV.

11. Discipline

- 11.1. Les Stands.
- 11.2. Défense de sa position/Dépassements.
- 11.3. Retour en piste.
- 11.4. Reconnexion.
- 11.5. Tchat.
- 11.6. Reconnaissances/Mise en grille/Tour de formations/Départ.
- 11.7. Météo.
- 11.8. Règlementations des pneus.
- 11.9. Choix voitures.
- 11.10. Dégâts.
- 11.11. Respect du tracé.
- 11.12. Echap en piste.
- 11.13. Drapeau bleu et drapeau jaune.
- 11.14. Triche.
- 11.15. Réglages serveur.

1. Organisation

1.1. Introduction.

Le championnat Sprint Challenge 2020 est organisé par la FFSCA sur la plate-forme Assetto Corsa Competizione.

Tout pilote s'inscrivant au championnat accepte ce règlement, s'engage à le respecter et doit en avoir pris connaissance.

1.2. Situation non prévue.

Toute situation non prévue dans ce règlement, ainsi que toute contestation pouvant survenir quant à leur interprétation, seront jugées par les organisateurs du championnat et pourront dès lors modifier le règlement pour éviter un cas similaire.

1.3. Equipe d'organisateur.

Les organisateurs disposent des pleins pouvoirs pour organiser ce championnat.

L'équipe est composée de :

- David Lespes
- Mathieu Leclerc
- Ludovic Ferruit

2. Participation

2.1. Droits de participation.

Le championnat étant considéré comme payant, le droit de participation est demandé aux pilotes.

Tout pilote doit s'acquitter du règlement de la licence FFSCA, disponible à ce lien:

<https://cotisation.ffsca.org/>

Le pilote peut donc s'inscrire et participer à 1 ou plusieurs championnats FFSCA.

2.2. Limitation de participants.

La limitation de pilotes dépend en fonction de la capacité des circuits qui en général est au-delà de 30 places, il y a un minimum de 15 pilotes qualifiés pour chaque course, ce qui signifie que s'il y a moins de 15 pilotes qualifiés, la course sera annulée et si c'est le cas durant 3 manches de suite le championnat sera stoppé.

Il n'y aura jamais de 2eme série.

2.3. Forme du profil pilote.

Chaque pilote devra être inscrit sous son vrai nom dans le format "Prenom Nom" sans accents, caractères spéciaux et en aucun cas un pseudo, tout pilote participant avec un pseudo ou un mauvais format ne comptabilisera aucun point tant qu'il ne se sera pas mis en ordre de lui-même, les admins ne feront rien pour corriger cela et ne modifieront pas les fichiers .XML c'est aux pilotes à vérifier qu'ils sont en ordre.

2.4. Profil pilote.

Chaque nom de profil de pilote est individuel. Toute usurpation d'identité sera immédiatement sanctionnée d'une exclusion définitive du championnat.

3. Equipes

3.1. Relation pilotes/équipes.

Les pilotes devront obligatoirement faire partie d'une équipe même pour rouler seul.

3.2. Compositions équipes.

Une équipe se compose au minimum de 1 pilote et de 3 pilotes maximum. Une équipe est constitué pour rouler dans une catégorie, ici GT3 et tous les pilotes ont le même châssis.

Le manager d'équipe est la personne qui inscrit l'équipe et la gère, le manager doit obligatoirement être un pilote roulant dans cette équipe.

3.3. Inscriptions pilotes/équipes.

L'inscription se fait sur le forum directement dans le sujet dédié

Pilote + numéro : *Prénom Nom utilisé en jeu + numéro de course officielle.*

Nom d'équipe : *Dans l'esprit de la course auto et pas du style "les fous de la cité..."*

Veillez à bien respecter la mise en forme et surtout ne rien supprimer afin que votre inscription soit validée.

Les inscriptions d'une équipe le jour d'une course ne seront pas prises en compte, prenez-vous y à l'avance !

3.4. Les peintures.

ACC permet pour l'instant de créer de toutes pièces une livrée assez simple par la nouvelle interface, un tuto est dispo à cette adresse: <https://www.ffsca.org/viewtopic.php?f=36&t=2509>

Si vous souhaitez que votre déco soit intégrée, merci de nous envoyer le fichier JSON que vous aurez créé sur la boîte mail du championnat : gtseries@ffsca.org

4. Pré-qualifications

4.1. Les préqualifications serviront de base pour que tous les pilotes soient dans les 107% (sous réserve d'avoir un système/tableau disponible).

Chaque pilote devra effectuer au moins 1 tour chrono qui devra être dans les 107% de la meilleure voiture afin de pouvoir participer à la course. Et un minimum de 20 tours chronos est obligatoire.

Tout pilote n'ayant pas rempli ces conditions ne sera pas admissible à la course.

5. Absences/présences

5.1. Absences/ Présences.

Il vous est demandé de vous déclarer votre présence sur le sujet de course dans le forum de la section Assetto Corsa – GT3 Sprint et aussi en réalisant au moins un chrono sur le serveur dans les 107 %.

Si un pilote devait être absent, il doit le signaler sur le post de course.

6. Epreuves du championnat

6.1. Calendrier.

Voici les circuits sélectionnés :

Monza Italy  Round 1	Zandvoort Netherlands  Round 5
Brands Hatch Great Britain  Round 2	Misano Italy  Round 6
Silverstone Great Britain  Round 3	Total 24 Hours of Spa Belgium  Round 7
Circuit Paul Ricard France  Round 4	

En cas de problèmes avec l'un des circuits, l'organisation se réserve le droit de modifier le calendrier.

Une course se déroule selon le planning suivant :

1 semaine avant le soir de course (ou + si possible) le serveur de training préqual est ouvert

Vous pouvez y rouler pour faire vos entrainements et faire un chrono dans les 107% du 1er pilote.(si tableau disponible)

Le soir de course (les mercredis) se déroule une qualif de 20 minute suivie de la course de 60 minutes avec 1 arrêt aux stands obligatoire à son box (ajout obligatoire de carburant (minimum 1 litre))

6.2. Déroulement de la soirée.

19h00 - Essais libres (105 min)

20h45 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TeamSpeak (15 min~)

21h05 – Qualifications (20 min) Interview du pole-man (si diffusion Live TV)

Pas de warm up pour l'instant ACCompetizione ne nous permet pas de le programmer

21h25 - Course (60 min) 1 arrêt obligatoire après le 1er tour et avant le dernier tour.

22h25 - Fin de la soirée et fermeture du serveur. Interview des vainqueurs

Les sessions sont joignables pour les pilotes qui ont été déconnectés pendant la qualif ou la course.

6.3. Restart de la course.

L'organisation pourra procéder à un restart pour déconnexions massives de pilotes avant le départ, une fois la course lancée aucun restart ne sera effectué.

En cas de crash serveur la course sera annulée dans le cas où il intervient avant les 50% et dans le cas où c'est après les 50% le classement au passage de la ligne dans le tour du crash sera pris comme classement final.

7. Classements et attribution des points

7.1. Barème des points.

Les points seront attribués à l'arrivée de chaque course selon le barème suivant :

Position	1er	2ème	3ème	4	5	6	7	8	9	10
points	60	55	50	48	47	46	45	44	42	40
Position	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
points	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20
Position	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
points	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

1 point sera attribué au pôle-man ainsi qu'au meilleur tour en en course (pas de besoin d'être dans le top 10)

7.2. Classement pilotes et classement équipes.

- Classement pilotes : Il sera obtenu en additionnant les points gagnés de chaque pilote lors des courses.

S'il y a égalité entre deux pilotes à la fin de l'année, l'ordre de classement dans le ALS-SLS fera foi.

- Classement Equipes : Il sera obtenu en additionnant les points gagnés par les 2 meilleurs d'une équipe lors des courses.

Toutes les manches comptent, il n'y a pas de manche joker.

8. Réclamations

8.1. Analyse spontanée de la commission de course.

Le meilleur tour en qualification de chaque pilote est analysé, et pénalisé si une coupe quelle qu'elle soit est constatée.

La commission pourra analyser n'importe quel incident si elle juge qu'il est nécessaire de le faire, même s'il n'y a pas eu de réclamations.

8.2. Les réclamations.

Vous avez 1 semaine (mercredi 23h59 suivant la course) pour envoyer vos réclamations, n'attendez pas le dernier moment pour les envoyer, toute réclamation envoyée hors délais ne sera pas prise en compte.

Pour porter réclamation, il est préférable de vous baser sur votre replay du serveur qui vous sera fourni sur le post "récit de course" après la course même, le replay serveur sera toujours celui utilisé par la commission même en cas de différence entre votre replay et celui du serveur.

Un pilote peut porter réclamation uniquement sur un incident qui le concerne ou sur un fait qu'il a constaté, il peut porter réclamation pour n'importe quelle session.

Les réclamations sont à envoyer selon le format suivant à gtseries@ffsca.org

Indiquez dans l'objet : Réclamation " Nom du circuit"

Indiquez dans votre e-mail :

- La session où se passe l'incident (ex : Essais, Qualif, Course)
- Le nom du ou des pilotes impliqués.
- Le moment où s'est passé l'incident (ex : tour 4, à 24 sec ou, secteur 1, etc....)
- Une brève description de l'incident en 2, 3 lignes.

8.3. Publications pénalités.

Un post sera publié avec toutes les réclamations ainsi que les pénalités attribuées, s'il n'y a pas de publications pour une ou même plusieurs courses, c'est qu'il n'y a rien à signaler et que tout s'est bien passé.

9. Sanctions, pénalités et pénalités prédéfinies

9.1. Fonctionnement des pénalités.

Un pilote recevant une pénalité, devra effectuer celle-ci lors de la course suivante.

La commission se réserve le droit d'appliquer la pénalité qui lui semble être la plus justifiée en fonction de l'incident.

Toute insulte visant un pilote ou l'organisation sera pénalisée afin de garantir un minimum de respect.

9.2. Tableau des pénalités.

Pénalités de point(s) et à purger en course :

FAIT DE COURSE = Pas de pénalité, la responsabilité est partagée et non-attribuée

AVERTISSEMENT = Pas de pénalité, mais plus une remarque.

CARTON 1: Le carton 1 signifie que vous n'avez droit qu'un seul tour chronométré pour la qualification lors de la prochaine course.

CARTON 2: Le carton 2 signifie que vous devrez partir du fond de grille (FDG), vous n'avez pas le droit de prendre part à la qualification lors de la prochaine course.

CARTON 3: Le carton 3 signifie que vous devrez purger un Drive Through (appelé DT) durant la course suivante.

CARTON 4: Le Carton 4 signifie que vous devrez purger un Stop&Go de 10 secondes durant la course du prochain meeting.

CARTON 5: Le carton 5 signifie la mise hors course du meeting sur lequel porte la commission. Votre résultat de ce manche est donc annulé, et vous ne marquez pas de points.

CARTON 6: Le carton 6 signifie une suspension d'une course, durant laquelle vous ne pourrez participer.

La commission peut également décider d'exclure définitivement un pilote du championnat si elle estime que son comportement en piste ou hors-piste le mérite.

- La pénalité «drive through » autrement dit passage dans la voie des stands sans arrêt est à effectuer dans les 3 premiers tours de la course après le départ (pas dans le tour de formation).
- La pénalité Stop& Go 10 sec est également à effectuer lors des 3 premiers tours de la course après le départ,
- Un pilote n'effectuant pas sa pénalité sur la course prévue pour purger cette pénalité, se verra potentiellement sanctionné par une pénalité plus lourde selon la décision de la commission.
- Les pénalités attribuées par le jeu devront aussi être effectuées par les pilotes dans les règles du jeu, si un pilote n'effectue pas sa pénalité, il sera disqualifié de la course par le jeu.
- L'organisation se réserve le droit d'appliquer des sanctions aux pilotes participants au championnat à la suite de comportements inappropriés lors des opens organisés avant ou pendant celui-ci.
- Pour la finale, toutes les pénalités seront rapportées à une pénalité de temps ajoutée au résultat de la dernière course. (Tableau à venir).

10. Briefing et Diffusion TV

10.1 Briefing.

Les briefings se feront avant chaque course à 20h45 précise sur Teamspeak et est obligatoire pour tous les pilotes.

Durant ce briefing nous donneront des consignes, rappelleront certaines règles, etc...

Les pilotes pourront également poser des questions en temps voulu et les admins y répondront avec grand plaisir.

Tout pilote se présentant en retard ou ne pouvant se présenter peut faire connaître son retard ou absence sur le forum.

10.2 Diffusion TV.

La diffusion TV sera assurée par Benjxmotors, il vous est demandé de ne pas faire n'importe quoi en piste et agir au plus proche de la réalité vue que nous sommes filmés et diffusés en direct tv. Pendant le temps d'attente de la course, l'interviewer fera une interview du pôle-man.

Lorsque la course est finie et que vous avez passé la ligne d'arrivée, il est interdit de crasher sa voiture dans le mur ou dans d'autres voitures, vous devez finir votre tour (s'il vous reste du carburant) et rentrer dans les stands pour y faire échapp et ce dans toutes les sessions les soirs de course.

A la fin de la course, les 3 premiers de la course sont attendus pour une interview dans le canal « Salle d'interview ».

11. Discipline

11.1 Les stands.

Le limiteur de vitesse est obligatoire dans les stands, les pilotes une fois sorti du garage devront rouler sur la bande de roulage qui est entre le mur et la ligne blanche centrale.

Une voiture qui roule sur la bande de roulage est prioritaire par rapport à une voiture qui sort de son garage ou qui vient de finir son arrêt aux stands et démarre de son emplacement.

Les voitures sortant de la voie des stands ont interdiction de rouler ou franchir la ligne blanche qui délimite votre bande de lancement sauf cas de force majeure (Le franchissement est effectif dès que la roue ne touche plus la ligne).

Durant les qualifications, les voitures qui sont déjà en piste et donc en chronos sont prioritaires par rapport à celles qui sortent de la voie des stands.

Les voitures en piste peuvent franchir la ligne blanche de sortie des stands si aucune voiture ne s'y trouve.

Il est interdit de rentrer dans la voie des stands durant et à la fin du tour de formation même en cas de pluie sous peine d'être disqualifié de la course.

11.2 Défense de sa position/Dépassements.

- Une tentative de dépassement est valable à partir du moment où la roue avant (écrou central) est au niveau de la roue arrière (écrou central) de l'autre voiture.

Quand cette condition est remplie les pilotes doivent laisser un espace suffisant égale au minimum à la largeur de la voiture à l'autre pilote sur la piste, dans le cas contraire la tentative n'est pas valable donc le pilote étant devant peut garder sa trajectoire normale et c'est à l'autre pilote d'éviter le contact et de se raviser.

Il y a toute fois une exception à la règle, un pilote faisant une attaque « kamikaze » avec un grande différence de vitesse ou lançant son attaque de trop loin et qui remplit malgré cela la condition cidessus, sera le pilote fautif en cas de contact.

Il est interdit de pousser ou forcer un pilote à aller hors-piste en ne lui laissant pas un espace suffisant sur la piste, le fait d'être légèrement devant ou à l'intérieur ne vous rend pas prioritaire.

- Il est strictement interdit de zigzaguer afin d'empêcher un autre pilote de prendre l'aspiration, les pilotes sont autorisés à changer 1 seule fois de ligne lors d'une attaque, le retour sur ou vers la trajectoire est autorisé en veillant à laisser l'espace suffisant si les 2 voitures sont côte à côte.

- Vous pouvez défendre votre position uniquement si le pilote qui vous attaque est dans le même tour que vous, donc derrière vous dans le classement.

11.3 Retour en piste.

Il y a retour en piste à partir du moment où la voiture a plus de 2 roues au-delà des limites de la piste fixée par l'organisation.

Après une sortie de piste, vous devez reprendre la piste parallèlement et dans le sens de la marche, les voitures en piste sont prioritaires et donc vous ne pouvez pas les gêner.

Il est interdit de forcer le passage et de prendre la piste perpendiculairement s'il y a du trafic. Lors d'une tête à queue, le pilote doit obligatoirement stopper sa voiture, et ne peut pas revenir en marche arrière sur la piste, il devra se remettre dans le sens de la course hors de la piste afin de pouvoir reprendre la piste en sécurité pour lui et surtout pour les concurrents.

11.4 Reconnexion.

Durant la course à partir du tour de formation, un pilote étant déconnecté à la possibilité de se reconnecter et de reprendre la course, le pilote perdra malgré tout 2 tours si la course a déjà débuté (le tour de la déco + celui de la reconnexion).

Un pilote n'ayant pas été déconnecté et donc arrivant en retard ne pourra pas rejoindre la session de course.

11.5 Tchat.

Durant les pré-qualifications il est tout à fait autorisé d'utiliser le tchat mais, privilégiez plutôt les discussions via Teamspeak pour ne pas gêner les autres pilotes qui s'entraînent.

Le tchat dans le jeu est interdit en Qualifications et en Course même pour s'excuser ou autre. Tout pilote enfreignant cette règle sera pénalisable, même si sous le coup de la colère pensez aux autres !

11.6 Mise en grille/Tour de formation/Départ.

Lors du passage à la session course, vous aurez 30 secondes pour aller en piste et dès que vous cliquerez sur le bouton « Drive » vous serez téléporté sur la grille de départ à votre place de départ.

Si vous cliquez sur course après ce décompte, vous partirez de la voie des stands

Le feu rouge est allumé à la sortie de la pitlane cela signifie que vous prendrez le départ depuis la voie des stands, si vous sortez alors que le feu est rouge vous écoperez d'un Stop&Go que le jeu vous attribuera automatiquement.

- **Tour de chauffe :**

Durant le tour de formation tous les pilotes doivent se suivre **sur une seule file** au moins sur les 2 premiers secteurs.

L'ensemble du plateau devra suivre le rythme du leader pôle-man qui imposera un rythme entre 100km/h et 120km/h sur l'ensemble du tour.

Les pilotes reforment la grille sur les 2 files et doivent respecter les injonctions du jeu afin de ne pas être pénalisés ou déclassés par le jeu.

Dans la mesure de garder le contrôle de votre véhicule, vous pouvez chauffer vos freins pour le départ pour chauffer les freins appuyez sur l'accélérateur et les freins simultanément, mais il est strictement interdit de faire des gros coups de frein, sous risque d'accident pendant le tour de formation.

Il est interdit de rentrer dans la voie des stands pendant ou à la fin du tour de formation même en cas de pluie.

- **Départ :** le jeu ne nous permet que des départs lancés et c'est le type de départ utilisé lors des vraies courses, il en sera de même pour notre championnat.

La séquence de départ se fait lancer après le tour de formation à environ 120km/h, le départ de la course est donné par le jeu en indiquant « drapeau vert » dans le chat, l'affichage en plein milieu de l'écran, le spotter du jeu s'il est activé ou encore le trackmap.

Une fois le drapeau vert annoncé la course débute et il est autorisé pour les concurrents de doubler (préciser avant ou après la ligne de départ ou ligne de chrono si différentes selon les circuits, la position sur la grille).

11.7 Météo.

La météo sera une météo gérée par le jeu aléatoirement.

11.8 Règlementation des pneus.

Le championnat se compose des pneus fournis par la simu ACC soit 1 type pour le sec et 1 type pour la pluie.

11.9 Choix voitures.

Le choix de la voiture est définitif dès lors qu'un pilote participe à une course, une fois cette condition remplie le pilote devra obligatoirement utiliser cette voiture sur l'ensemble de la saison. Un changement sera toutefois accepté si une ou plusieurs voitures venaient à être ajoutées au championnat en cours de saison.

11.10 Dégâts.

En cas de dégât important, et que la voiture peut toujours rallier les stands, il est autorisé de retourner aux stands avec une allure réduite, en dehors des trajectoires voir même en dehors des limites de la piste si cela est possible pour aller réparer aux stands, vous devrez faire attention à ne gêner personne et ne pas créer d'incident supplémentaire.

Si la voiture a perdu des éléments aérodynamiques importants pour la stabilité de votre voiture sur la piste et avec les autres concurrents autour de vous, vous êtes obligés de rentrer aux stands pour réparer dans le tour de votre incident sous peine d'être disqualifié de la course.

Temps de réparations : variable selon dégât.

11.11 Respect du tracé.

La piste est délimitée par des lignes blanches, les vibreurs font partie de la piste, vous êtes donc autorisé à mettre 2 roues sur le vibreur et 2 roues au-delà du vibreur. (+ de 2 roues au-delà du vibreur = coupé) - S'il n'y a pas de vibreur dans l'extérieur d'un virage alors, la ligne blanche ou jaune fera office de limite si le virage n'est pas soumis à une exception.

-Le meilleur chrono en qualification de chaque pilote est analysé, si un pilote ne respecte pas les limites de la piste dans son meilleur tour, il recevra une pénalité.

-Si un pilote lâche l'accélérateur à 100% ou freine pendant 1 sec ou plus = pas de pénalité même lors du meilleur tour.

-Il n'y a pas de tolérance donc, si vous êtes en dehors pour 1mm vous serez pénalisé (ne jouez pas avec les limites si vous ne voulez pas être pénalisés).

-Si durant la course un pilote ne respecte pas les limites de la piste en course de manière répétée ou/et qu'il y a un gain de places et qu'elles ne sont pas rendues, la commission se chargera donc de juger l'incident et d'appliquer une pénalité.

-Si un pilote coupe plus de 2 fois en course, le jeu peut pénaliser le pilote après avertissement. En fonction des circuits, il pourra y avoir des exceptions sur les sorties larges uniquement, celles-ci seront signalées via le post de course ou pendant le briefing.

11.12 Echap en piste.

Durant les sessions dites officielles, donc les soirs de courses, il vous sera formellement interdit de faire échap en dehors de la voie des stands, l'échap est autorisé dans la voie des stands.

Durant la course : si votre voiture est détruite, et que vous n'avez pas la possibilité de rejoindre la voie des stands pour réparer alors vous pouvez faire échap et votre course s'arrêtera là.

Nous rappelons que si un autre pilote est responsable de votre abandon/échap, vous devez tout de même respecter la règle et vous pouvez si vous le souhaitez porter réclamation envers le pilote que vous jugez fautif.

11.13 Drapeau bleu et drapeau jaune.

Le Drapeau bleu : Les retardataires se verront présenter un drapeau bleu lorsqu'ils se feront prendre un tour par d'autres pilotes si c'est un pilote de la même catégorie, ils devront donc obligatoirement faciliter le passage à la voiture derrière eux à la première occasion.

Si c'est une voiture d'une autre catégorie, le drapeau bleu est uniquement indicatif et il n'y a dès lors aucune obligation.

Malgré tout, il est interdit de bloquer volontairement un pilote lorsque le drapeau bleu est présenté (Exemple : se décaler plutôt dans l'intérieur d'un virage pour retarder le dépassement).

Le drapeau jaune : Il signale un incident, il est donc conseillé de ralentir, et il est strictement interdit de doubler dans la zone sous drapeau jaune, vous pouvez doubler les pilotes impliqués dans l'incident (à l'arrêt sur la piste ou au ralenti) et hors de la zone du drapeau jaune.

Les drapeaux jaunes sont signalés de 3 manières quand elles sont incorporées au circuit :

- Via votre écran dans le coin supérieur gauche.
- Via les panneaux lumineux en bord de piste.
- Via les commissaires de piste qui agitent le drapeau lorsque l'incident est directement situé sur la piste et le tiennent fixe lorsque l'incident est situé en dehors des limites de la piste

Tout pilote créant un suraccident à cause du non-respect du drapeau jaune sera lourdement pénalisé.

11.14 Triche.

L'organisation procèdera en cas de doutes à des vérifications via les fichiers sortants ou par analyse en direct sur le/les pilotes en question.

Si la moindre incohérence par rapport aux données de base est constatée, le/les pilotes seront banni de tout championnat que cette organisation organise ou organisera. Les preuves seront présentées aux yeux de tous afin de lui faire une belle publicité et envoyées au bureau/CA de la fédération qui décidera de l'avenir du « pilote » à la FFSCA en dehors de notre championnat.

11.15 Réglages serveur.

Choix des vues : Libre

Dégâts : 100%

Embrayage auto : Activé

ABS : autorisé dans le vrai règlement et implémenté dans le jeu

Contrôle de traction : autorisé dans le vrai règlement et implémenté dans le jeu

Drapeaux : Géré par le jeu

Conso essence : Géré par le jeu

Usure pneus : Géré par le jeu

Usure mécanique : Géré par le jeu

Mot de passe pour rejoindre les serveurs (préqual et course): **gt32020**

Heure de départ/arrivée virtuelle dans le jeu :

Afin de profiter au max du jeu, les heures de départ des courses seront variables, annoncer sur le forum et géré par le jeu.

Sur ce bon championnat à tous.



Les admins FFSCA GT-Series