

# Règlement GP3 FFSCA Series 2018

## 1. Organisation.

### 1.1 Présentation :

Le championnat GP3 FFSCA Series 2018 disposera comme plate-forme de rFactor 2, sur le mod GP3 Series de SIMTEK. Tout pilote souhaitant participer à ce championnat devra en accepter le règlement.

Le règlement est figé à compter du 1er Janvier 2018 et ne pourra être modifier par l'équipe d'organisation, quelle qu'en soit la raison.

### 1.2 Équipe d'organisation :

L'équipe d'organisation du championnat sera composé de David Delasalle, ainsi que de Logan Joyeux.

## 2. Participation.

### 2.1 Droit de participation :

L'accès au championnat est possible pour tout pilote à jour de sa cotisation FFSCA, possédant le jeu rFactor 2, ainsi qu'un volant à retour de force ! (Les manettes, pad, et clavier ne sont pas autorisés).

### 2.2 Limite de participants :

La limite de participants à chaque soirée de course est fixée à 35 ! Les participants autorisés à prendre part aux soirées de course, seront décidés par les résultats des pré-qualifications. (Voir Chapitre 4 du règlement). Dans le cas ou moins de 10 pilotes seraient pré-qualifiés le jour de la course à 13H00, l'organisation se réserve le droit d'annuler la course.

**A noter :** Il n'y aura pas de Série 2 pour les pilotes pré-qualifiés au delà de la 35eme place.

### 2.3 Profil pilote :

Chaque pilote devra se connecter sur le serveur, avec le format Prénom Nom (Exemple : David Delasalle), sans accents, ni caractère spéciaux. Tout pilote dont le profil ne correspond pas à cette règle ne pourra être autorisé à prendre le départ.

De plus, il est interdit de rouler, en utilisant le nom d'un autre pilote. Tout non respect de cette règle entraînera d'office une exclusion définitive du championnat.

### 2.4 Inscription au championnat :

L'inscription au championnat se fera sur le forum, où un sujet sera créé dans cette optique.

Les pilotes indiqueront dans ce sujet, le formulaire suivant :

Nom de l'équipe :

Manager de l'équipe :

Pilote N°1 + Numéro :

Pilote N°2 + Numéro :

Pilote N°3 + Numéro :

Chaque pilote devra ensuite s'inscrire sur le site du championnat, afin d'apparaître dans le tableau des pré-qualifications.

### 3. Les skins.

Les templates pour les autos sont disponible dans la rubrique Téléchargement du site. Chaque pilote devra disposer d'un skin. Pour les pilotes ne parvenant pas à réaliser un skin, n'hésitez pas à demander de l'aide sur le forum, sinon, vous disposerez des skins d'origine du mod, comme « Guest ».

Les skins devront être dans l'esprit « Sport Auto », et ne devront pas présenter de sponsors liés au tabac, à caractère pornographiques, politique ou religieux, etc... L'organisation se réserve le droit de refuser un skin qu'elle jugera contraire à ce règlement.

Les skins seront à envoyer à l'adresse mail suivante, au format PSD, dans un fichier RAR : [gp3@ffsca.org](mailto:gp3@ffsca.org)

**Tout skin envoyé après le début des préqualifications, ne sera pas ajouté pour la course. Merci de les envoyer avant que les préqualifications ne démarrent.**

### 4. Les pré-qualifications.

#### 4.1 Déroulement des pré-qualifications :

Les pré-qualifications démarreront le dimanche soir, 7 jours avant la course. Vous aurez alors jusqu'au dimanche soir précédant la course, à 19h pour réaliser le meilleur temps possible. Exemple : Course le lundi 15 Janvier = Début des pré-qualifications le dimanche 7 janvier aux environs de 19h.

Le résultat des pré-qualifications sera déterminé par le meilleur chrono des pilotes durant cette période, et permettra de qualifier les 35 premiers classés pour la course.

### 5. Déroulement des soirées de course.

#### 5.1 Programme de la soirée :

18h00 Essais libres (180min)  
21h00 : Briefing OBLIGATOIRE sur TS !  
21h15 : Qualifications (15min)  
21h30 : Interview Poleman + WarmUp  
21h35 : Fin du WarmUp  
21h40 : Départ Course 1 (25min)  
22h05 : Fin C1, WarmUp (10min MAXI)  
22h20 : Départ Course 2 (40min) (Top8 inversé par rapport à la C1, le reste dans l'ordre de la C1)  
23h00 : Fin de soirée.

#### 5.2 Le briefing :

Le briefing se déroulera le soir de la course à 21h sur TS ! Il sera réalisé par l'un des admins de la série.

La présence de **TOUS** les pilotes est **OBLIGATOIRE** ! (Sauf absence excusés à l'avance sur le post de course, ou par MP aux admins)

Toute absence, ou retard, sera sanctionné par la commission de course.

#### 5.3 Procédure de départ :

Lors du passage en session Course, les pilotes auront 30s pour cliquer sur Course, afin de rejoindre la pré-grille. Une fois les 30s écoulées, le tour de formation démarre. Le leader impose un rythme le plus régulier possible, et les pilotes se mettent en file indienne, pour rejoindre leurs emplacement de départ.

Le départ se fait arrêté, et est géré par le jeu.

Les braketest sont strictement interdit !! Il vous est possible de chauffer les pneus, mais attention à n'avoir personne à proximité que vous pourriez percuter !

Tout incident dans le tour de formation sera sévèrement puni par la commission.

#### 5.4 Restart :

L'organisation se réserve le droit de relancer le procédure de départ une seule fois, si un pilote rencontre un problème technique durant celle ci. Il devra pour cela en avertir les admins sur TS. Lors de la seconde procédure il n'y aura pas de restart, sauf en cas de décos massives, ou de plantage du serveur.

#### 5.5 Interviews TV :

Une interview sera réalisé par le diffuseur TV après les qualifications pour le pole-man, ainsi qu'après la course, pour le podium.

Ces interviews sont obligatoires ! Toute absence non justifié pourra être pénalisé.

#### 5.6 Les pneus :

Durant la seconde course de la soirée (40min), un arrêt au stand sera obligatoire. Durant cet arrêt, il sera OBLIGATOIRE de changer de type de gomme.

Deux types différents devront donc être utiliser durant la course longue. En revanche, lors de la première course, la stratégie est libre.

Cette règle ne prend plus effet, dès lors que les conditions climatique obligent les pilotes à passer les pneus pluie.

#### 5.7 Les Safety Car :

Les Safety Car ne seront pas gérés par le jeu.

Un admin sera disposé à la fin de la ligne des stands, prêt à partir en piste à tout moment.

Lors de la mise en place d'une procédure Safety Car, un message général sera envoyé via TS afin de prévenir les pilotes, il est donc OBLIGATOIRE de ne pas muter, afin de pouvoir entendre toutes les consignes. Un message sera également posté sur le chat du jeu.

La voiture de sécurité sortira des stands devant les leaders. Les pilotes en fond de peloton devront donc recoller le plus rapidement possible, en étant attentif afin de ne pas percuter de pilote au moment de recoller.

Lors de la fin de la procédure SC, le procédé sera le même, un message sera émis sur TS, ainsi que le chat du jeu pour prévenir que le SC rentrera au stand dans ce tour. Les pilotes resteront en file indienne. Le restart sera donné par le leader, qui devra ré-accélérer à l'approche de la grille de départ.

## **6. Classements et barème de points.**

### 6.1 Définition des championnats :

Lors de cette saison deux classements seront extraits des résultats :

Le Classement pilote : Il sera obtenu en ajoutant tous les points marqués par les pilotes lors des différentes courses de la saison.

Le Classement team : Il sera obtenu en additionnant les points des deux meilleurs pilotes de chaque course du meeting. Chaque team sera composé de 3 pilotes maximum.

## 6.2 Barème de points des championnats :

Le barème de points est identique pour les deux championnats, et se définit comme ci dessous :

|        |    |    |    |    |    |   |   |   |   |    |
|--------|----|----|----|----|----|---|---|---|---|----|
| Place  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Points | 25 | 18 | 15 | 12 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 1  |

Ce barème s'applique aux deux courses de la soirée.

Des points bonus seront attribués au poleman (2) ainsi qu'au pilote réalisant le meilleur tour en course (1).

Tout pilote ne finissant pas la course, ne marquera pas de points.

## **7. Discipline.**

### 7.1 Commission de course :

La commission de course est composé de 3 personnes :

- 
- 
- 

Elle sera en charge de juger les incidents, en piste, sur le forum, ou sur TS, ainsi que d'étudier les réclamations déposés par les pilotes. Suite à cela elle attribuera les pénalités qu'elle jugera nécessaire.

### 7.2 Chat en jeu et utilisation de la touche ECHAP :

Le chat en jeu est STRICTEMENT INTERDIT !

Seuls les admins sont autorisés à utiliser le chat, afin de mettre en place, ou mettre fin, à une procédure Safety Car !

Quant à la touche ECHAP, toute utilisation en dehors de la ligne des stands durant la séance de Qualification, mettra fin à la séance. Il est interdit de reprendre la piste, après avoir fait ECHAP en piste.

Durant la course, toute utilisation de la touche ECHAP mettra fin à votre course, et rendra impossible tout retour en piste.

### 7.3 Comportement en piste :

Un "incident" signifie un fait ou une série de faits impliquant un ou plusieurs pilotes, ou toute action d'un pilote, qui :

- A fait prendre un faux départ à une ou plusieurs voitures
- A causé une collision
- A fait quitter la piste à un pilote
- A illégitimement empêché une manœuvre de dépassement légitime par un pilote
- A illégitimement gêné un autre pilote au cours d'une manœuvre de dépassement.

La commission de course étudiera tous les incidents se déroulant dans le premier tour de la course, ainsi que tous les incidents rapportés par les réclamations d'après course.

Tout incident provoquant l'intervention en piste d'une voiture de Sécurité sera également étudié par la commission de course !

Pour ce qui est des drapeaux bleus, ils seront gérés par le jeu, qui pourra vous attribuer une pénalité si vous ne laissez pas suffisamment vite les leaders. Attention, pour que ces manœuvres ne mettent en danger aucun pilote la règle qui s'applique est la suivante :

Le pilote rattrapé ne change pas de trajectoire, mais facilite le passage du leader (En freinant plus tôt, ou en relâchant légèrement les gaz en ligne droite). C'est au leader de réaliser la manœuvre de dépassement.

**A NOTER :** Lorsque vous êtes responsable d'un accrochage avec un concurrent, ce qui peut arriver, il est **OBLIGATOIRE** de l'attendre, afin de le laisser repasser.

#### 7.4 Limite de la piste :

Les limites de la piste sont délimités par les lignes blanches. Si un vibreur se trouve en extérieur du virage, il est considéré comme faisant parti de la piste, et vous êtes autorisés à mettre deux roues sur le vibreur, et deux roues au delà. (Voir photos)



Si il n'y a pas de Vibreur, les lignes blanches, ou jaunes feront office de limite, sauf contre indication dans le post de course présent sur le forum, et qui seront rappelés au briefing.

Durant la course, si un pilote gagne des places, en coupant la piste, et ne rend pas la position, ou abuse de façon répétée des limites de la piste, la commission étudiera l'incident et sanctionnera si nécessaire !

Les pénalités pour coupe seront activés dans le jeu, et si vous coupez la piste plus de deux fois, le jeu vous infligera automatiquement une pénalité à effectuer durant la course !

#### 7.5 Retour en piste :

Est considéré comme revenant en piste, tout pilote ayant mit les 4 roues hors de la piste.

Les retours en piste doivent se faire en parallèle à la piste, en s'assurant qu'aucun concurrent n'arrive au même moment.

Un pilote réalisant un tête à queue ne devra pas revenir sur la piste pour réaliser son demi tour.

#### 7.6 Les pénalités :

Les pénalités qui pourront être appliquées par la commission de course sont les suivantes :

**AVERTISSEMENT :** Un avertissement vous met en sursis pour la prochaine course. Et vous serez sous surveillance. Un incident identique entrainera automatiquement une sanction.

**CARTON JAUNE :** Le carton Jaune signifie que vous ne pourrez prendre part aux qualifications du prochain meeting. Vous partirez donc en fond de grille de la première course.

**CARTON ORANGE :** Le carton Orange signifie que vous devrez purger un Stop&Go durant la première course du meeting suivant.

**CARTON ROUGE :** Le Carton Rouge signifie que vous devrez purger un Stop&Go durant les deux courses du prochain meeting.

**CARTON POURPRE :** Le carton Pourpre signifie la mise hors course du meeting sur lequel porte la commission. Vos résultats de ce meeting seront donc annulés, et vous ne marquez pas de points.

**CARTON NOIR** : Le carton noir 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 le mérite.

### 7.7 Deconnexion :

Dans le cas où un pilote se fera déconnecté durant la course, il pourra revenir sur le serveur et reprendre la course.

Une seule tentative sera acceptée. Si il se fait de nouveau déconnecté, il ne sera pas autorisé à revenir sur le serveur.

### 7.8 Les stands :

Tout pilote présent dans la ligne des stands, devra avoir les limiteur de vitesse, sous peine de recevoir une pénalité de la part du jeu.

Les pilotes sortant de leurs stands, ou repartant d'un pit stop, ne sont pas prioritaires, et devront laisser passer tout auto présente sur la bande de roulage.

Tout pilote sortant des stands, a interdiction de franchir la ligne blanche qui délimite la bande d'insertion, sauf cas de force majeure.

De même, que les pilotes étant déjà en piste, et donc en tour chrono sont prioritaires sur les pilotes sortant des stands. Ces derniers devront donc veiller à ne pas gêner les pilotes lancés.

De plus, il est INTERDIT de rentrer dans le voie des stands, à la fin du tour de Formation, même si la pluie a fait son apparition. Tout manquement à cette règle sera sanctionné par la commission.

Enfin, lors d'un incident provoquant la perte d'une roue ou d'un aileron, il est obligatoire de s'arrêter dès la fin du tour, en faisant attention à ne pas gêner les concurrents durant le retour au stand.

### 7.9 La météo :

La météo réelle en direct sera activé le soir de la course, et l'organisation n'aura donc aucun pouvoir sur la météo, de même qu'elle ne pourra connaître à l'avance, les conditions dont disposeront les pilotes lors du meeting.

Durant les pré-qualifications, la pluie sera désactivé afin de préserver à tout instant des conditions identiques de gommage pour les pilotes.

## **8. Le serveur.**

### 8.1 Réglages serveur :

Le serveur sera paramétré de la manière suivante :

Choix des vues : Libre

Dégâts : 80%

Embrayage auto : Activé

ABS : Désactivé

Contrôle de Traction : Désactivé

Drapeaux : Noir seulement

Drapeaux jaunes : Activé sans Safety Car

Drapeau Bleu : Activé

Conso d'essence : Normale  
Usure de pneus : Normale  
Usure mécanique : Normale

Mot de passe SimSynch : FF\$CAGP18  
Mot de passe serveur : gp318

## 8.2 Serveur de secours :

Un serveur de secours sera prêt à être lancé chaque soir de course, afin de palier à un éventuel plantage du serveur principal.