

FFSCA

FEDERATION FRANCAISE DES SIMULATIONS DE COURSES AUTOMOBILES

COUPE DE FRANCE VIRTUELLE

CIRCUIT
2017

FFSA 

Sommaire

1. Organisation
 - 1.1 Introduction.
 - 1.2 Situation non prévue.
 - 1.3 Equipe d'organisateur.
 - 1.4 Plaintes contre l'organisation.
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 Equipes.
 - 3.2 Inscriptions pilotes
 - 3.3 Les peintures
4. Pré-qualifications
 - 4.1 Pré-qualifications.
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
 - 8.2 Analyse spontanée de l'organisation.
 - 8.3 Les réclamations.
 - 8.4 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 et Tchat.
 - 11.5 Mise en grille/Tour de formations/Départ.
 - 11.6 Météo.
 - 11.7 Règlements des pneus.
 - 11.8 Choix voitures.
 - 11.9 Dégâts.
 - 11.10 Respect du tracé.
 - 11.11 Echap en piste.
 - 11.12 Drapeau bleu et drapeau jaune.
 - 11.13 Triche.
 - 11.14 Réglages serveur.

1. Organisation

1.1 Introduction

La Coupe de France des Circuits FFSCA / FFSA est organisée par la FFSCA sur le jeu (simulation) rFactor2. 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 de la Coupe 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 organisatrice :

- David Lespes
- Adrien Chastang
- Romain Thomas
- David Delassale
- Stéphane Bossard
- Logan Joyeux

1.4 Plaintes contre l'organisation.

En cas de mécontentement envers les organisateurs, les membres FFSCA peuvent porter plainte au bureau de la FFSCA.

2. Participation

2.1. Droits de participation.

Pour participer au championnat, les pilotes devront être en règles avec leur cotisation annuelle à la FFSCA, avoir le jeu Rfactor 2 et, obligatoirement disposer d'un volant avec retour de forces (manettes, pads, clavier non-autorisées)

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. La priorité est donnée aux pilotes faisant le championnat complet. 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 "Prénom 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 de 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. Inscriptions et peintures.

3.1. Equipes.

L'inscription d'une équipe n'est pas nécessaire, étant donné qu'aucun classement par équipe ne sera attribué. Toutefois, des équipes fictives pourront être formées.

3.2. Inscriptions pilotes.

L'inscription des pilotes se fera via le forum de la série sous le format suivant :

Nom du pilote :

Catégorie(s) :

Numéro :

Numéros autorisés :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71
72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

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

3.3. Les peintures.

Les templates au format .PSD sont disponible sur le site internet du championnat dans la section «Téléchargements »

Les skins devront rester dans l'esprit course automobile, tout sponsors ayant un lien avec le tabac, l'alcool, ou à caractère Pornographique, Politique ou Religieux est strictement interdit !

Les skins seront à envoyer aux organisateurs dans le format .PSD calques non-liés dans un fichier .RAR par email à cdf@ffsca.org

Le numéro du pilote doit obligatoirement figurer de chaque côté (gauche et droit) de la voiture, grâce à la plaque de numéro mise à disposition avec les templates.

L'organisation se réserve le droit de refuser tout skin qu'elle juge non conforme à l'esprit du championnat, ou ne respectant pas les règles cité ci-dessus.

4. Pré-Qualifications et séries.

4.1. Pré-qualifications.

Les pré-qualifications seront lancées au plus tard 1 semaine avant la course, et s'arrêteront la veille de la course à 19h00. Les pilotes doivent obligatoirement effectuer les pré-qual avec leur propre voiture uniquement.

Chaque pilote devra effectuer au minimum 1 tour dans les 107% du chrono de la pole position du groupe. La grille de départ sera déterminée par le résultat des pré-qualifications.

La météo réelle ne sera activée que pour les soirs de course. Afin de garantir l'équité, une météo fixe sera utilisée pour les pré-qualifications.

5. Absences/présences.

5.1. Absences/ Présences.

Si un pilote devait être absent il peut le signaler sur le post de course, si un pilote ne déclare rien sur le post de course dans les délais il sera automatiquement pris comme absent.

6. Epreuves du championnat.

6.1. Calendrier.

17 avril : Nogaro
8 mai : Pau-Arnos
5 juin : Lédenon
21 août : Croix-en-Ternois
9 octobre : Val De Vienne
30 octobre : Dijon-Prenois

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

6.2. Déroulement de la soirée.

19h00 - Essais libres ouverts à tous les groupes (105 min)
20h45 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TS (15 min~)
21h00 - 5 min de Warm Up
21h05 - Course 1* (15min) Interview du vainqueur OBLIGATOIRE !!!
21h25 - 5 min de Warm Up.
21h30 - Course 2* (15min) Interview du vainqueur OBLIGATOIRE !!!
21h50 - 5 min de Warm up
21h55 - Course 3* (15min) Interview du vainqueur OBLIGATOIRE !!!
22h15 - 5 min de Warm up
22h20 - Course 4* (15min) Interview du vainqueur OBLIGATOIRE !!!
22h40 - 5 min de Warm up
22h55 - Course 5* (15min) Interview du vainqueur OBLIGATOIRE !!!
23h10 Fin de la soirée et fermeture du serveur

*Sessions fermées et donc non joignable pour les pilotes qui ne sont plus sur le serveur.

6.3. Restart de la course.

L'organisation pourra procéder à un restart pour déconnection massive 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.

POS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
PTS	40	35	30	26	23	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9

POS	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PTS	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

7.2. Classement pilotes.

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, le nombre de 1ere ou 2eme ou 3eme,... places différencieront les deux pilotes. Dans le cas extrême où toutes les places sont les mêmes, les pilotes seront classés ex aequo.

8. Réclamations.

8.1. Analyse spontanée de la commission de course.

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.

Seul le premier tour des courses seront toujours visionnés.

8.2. Les réclamations.

Vous avez une 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, vous devez vous baser sur les replays du serveur qui vous seront fournis sur le post "récits de course". Après celles-ci terminées, les replays serveur seront toujours ceux utilisés par la commission même en cas de différence entre vos replays et ceux 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 adresse mail :

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

Indiquez dans votre e-mail :

La session où se passe l'incident (ex : Essais, Reconnaissances, Qualif, Course 1, course 2,...)

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 publication 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, et pénalités.

9.1. Fonctionnement des pénalités.

Un pilote écopant d'une pénalité, écopera d'une pénalité en points sur le classement pilote et équipe + une pénalité à purger sur la prochaine course.

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

9.2. Tableau des pénalités.

Carton blanc -> Avertissement

Carton jaune -> Qualif +2s évènement suivant

Carton orange → Départ fond de grille

Carton rouge -> Drive Through

Carton pourpre -> Drive Through + Départ fond de grille

Carton noir -> Suspension course suivante

LES CARTONS SONT CUMULABLES

-La pénalité « drive through » est a effectuer dans les 3 premiers tours de la course après le départ (pas dans le tour de formation).

-Un pilote n'effectuant pas sa pénalité se verra d'office déclassé de la course.

-Les pénalités attribuées par le jeu devront être effectuées par les pilotes dans les 3 tours réglementaires, si un pilote n'effectue pas sa pénalité dans les 3 tours il sera disqualifié de la course par le jeu.

10. Briefing et Diffusion TV.

10.1 Briefing.

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

Durant ce briefing nous donnerons des consignes, rappellerons 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 se présentant pas au briefing sera automatiquement pénalisé.

Si un pilote devait arriver en retard ou ne pouvait pas assister au briefing pour une raison personnelle, il doit en avvertir les admins le plus tôt possible avant le briefing et ceux-ci annuleront la pénalité.

10.2 Diffusion TV.

La diffusion TV sera assurée par Maxou Lepilote. De ce fait, vous ne devez pas faire n'importe quoi en piste et agir au plus proche de la réalité.

Maxou fera une brève interview du vainqueur de chaque course durant la warm up de la course suivante.

Un pilote ayant marqué la course est également susceptible d'être interviewé.

Lorsque les courses sont terminées 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 et rentrer aux stands pour faire échap et ce dans toutes les sessions les soirs de course. Les burnouts ou autre célébrations sont bien sûr autorisés.

Veillez à rester silencieux sur Teamspeak lorsque vous avez gagné une course. Maxou s'occupera lui-même du transfert de canal pour interviewer le vainqueur.

Tout pilote étant absent lors d'une interview sera pénalisé par la commission.

11. Discipline

11.1 Les stands.

Le limiteur de vitesse (si disponible) est obligatoire dans les stands, les pilotes une fois sortis 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, les voitures qui sont déjà en piste et donc en chronos sont prioritaire 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 du pilote offensif est au niveau de la roue arrière du pilote défensif (écrou central).

Quand cette condition est remplie le pilote défensif n'est plus prioritaire et est obligé de laisser un espace suffisant au pilote offensif, dans le cas contraire la tentative n'est pas valable donc le pilote défensif peut garder sa trajectoire normale et c'est au pilote offensif d'éviter le contact.

Il y a toute fois une exception à la règle, un pilote faisant une attaque « kamikaze » et qui remplit malgré cela la condition ci-dessus, sera le pilote fautif en cas de contact.

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 pour se défendre.

L'attaquant peut changer de ligne plusieurs fois. Si les 2 voitures sont côte à côte le retour sur trajectoire est autorisé en laissant un espace suffisant à l'autre voiture.

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 en dehors des lignes blanches. 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'un 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.

En cas de perte de contrôle le pilote doit garder le pied sur les freins, afin de ne pas traverser involontairement la piste et provoquer un sur-accident.

11.4 Reconnexion et Tchat.

Il n'y aura aucune reconnexion possible durant les courses.

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 est en revanche interdit en courses même pour s'excuser ou autre.

Tout pilote enfreignant cette règle sera pénalisé, même si sous le coup de la colère, pensez aux autres !

11.5 Tour de formation/Départ.

Tour de formation

Durant le tour de formation tous les pilotes devront rester en file, le leader imprime un rythme constant de 100-120km/h durant tout le tour que tous les autres pilotes devront impérativement suivre. Les pilotes doivent respecter les injonctions du jeu afin de ne pas être pénalisé ou déclassé par le jeu. Il est strictement interdit de faire des « brake tests », coups de freins, durant le tour de formation ou la procédure de départ.

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

La séquence de départ se fait à l'arrêt après le tour de formation, le départ est donné par le jeu.

11.6 Météo.

La météo sera une météo réelle en direct gérée par un plugin en relation direct avec la station météorologique la plus proche du circuit où se déroule la manche.

L'organisation n'a donc aucun pouvoir sur la météo de même qu'elle ne connaît pas la météo à venir au-delà des prévisions fournies.

La météo réelle en direct sera activée lors des pré-qualifications ainsi que lors de la course, il faudra donc faire avec.

Durant les pré-qualifications la météo réelle en direct sera mise à jour toutes les 173 secondes soit 500 fois par jour, le gommage sera en X15 pour que la piste puisse évoluer assez vite et que le gommage puisse revenir tout aussi vite.

Durant la course la météo réelle en direct sera mise à jour toutes les 40 secondes soit 500 fois sur la durée de la soirée, le gommage sera en normal.

11.7 Règlements des pneus.

Le choix des pneus est libre selon les dispositions de chaque voiture/groupe.

11.8 Choix voitures

Toutes les voitures seront identiques dans leur groupe respectif.

11.9 Dégâts.

En cas de dégât important, si 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 importants, vous êtes obligé de rentrer aux stands pour réparer dans le tour de votre incident sous peine d'être disqualifié de la course.

11.10 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. C'est-à-dire 2 roues au-delà de la ligne blanche maximum.

Si un pilote lâche l'accélérateur à 100% ou freine pendant 1sec 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 pénalisé).

Si durant la course un pilote ne respecte pas les limites de la piste en course, et que c'est récurrent ou 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.

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.

11.11 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.

Si vous faites échap :

Il y aura des contrôles pointilleux du respect de cette règle pour tous les pilotes.

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 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.

11.12 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, ils devront donc obligatoirement faciliter le passage à la voiture derrière eux à la première occasion, il est plus facile de laisser passer dans les lignes droites plutôt que dans les virages. Montrez bien vos intentions dès le début et ne changez pas de ligne au dernier moment. Il est formellement interdit de bloquer lorsque l'on se voit présenter le drapeau bleu, le jeu peut pénaliser si le pilote ayant un drapeau bleu ne laisse pas passer assez vite.

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 sur-accident à cause du non-respect du drapeau jaune sera lourdement pénalisé.

11.13 Triche.

L'organisation procédera 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.

11.14 Réglages serveur.

Choix des vues : Libre

Dégâts : 100%

Embrayage auto : Activé

Drapeau jaune : Activé

Drapeau bleu : Activé et pénalité si – de 0.3 sec entre les deux pilotes.

Conso essence : Normale

Usure pneus : Normale

Usure mécanique : Normale

Mot de passe serveur : ffscacdf

Mot de passe Simsync : Coupe2017