

SOMMAIRE :

- **Article I :** Calendrier, restrictions et déroulement des Manches.
- **Article II :** Divisions
- **Article III :** Résultats de courses et de Manches, Classement Général.
- **Article IV :** Pénalités, sanctions, et absences.
- **Article V :** Comportement général en course.
- **Article VI :** Tableau de bord du Championnat.
- **Article VII :** Abandons, exclusions et réinscriptions au Championnat.
 - Annexes

Article I : Calendrier, restrictions et déroulement des Manches.

II. 1 : Pour ce championnat, les circuits, les classes de voitures et les restrictions sont annoncées dans le présent règlement et sur le site officiel RaceofChampions. Toutefois, les organisateurs se réservent la possibilité de mettre en place une restriction particulière sur certaines manches ou de modifier les circuits annoncés pour une manche donnée, afin de prévenir d'éventuelles anomalies au fil des évolutions du contenu du championnat. Si une telle restriction et/ou une telle modification devait être annoncée, l'annonce se ferait au minimum sept jours avant la manche en question, par le biais de la publication d'une Actualité officielle sur le site du Championnat. Cela laissera donc le temps à tous les participants d'adapter leur véhicule aux nouvelles conditions de course.

Concernant la météo à mettre en place lors de chaque manche, celle-ci sera annoncée au maximum 3 jours avant le début de la manche en question dans l'évènement correspondant. Elle sera déterminée sur lancé de dés (filmé et posté) avec une application de variables préalablement déterminées comme suit :

- IMOLA : 4 chances sur 20 de pluie partielle, 1 chance sur 20 de pluie complète*
- Road America : 4 chances sur 20 de pluie partielle, 1 chance sur 20 de pluie complète
- Bathurst : 2 chances sur 20 de pluie partielle, 1 chance sur 20 de pluie complète
- Bugatti : 5 chances sur 20 de pluie partielle, 2 chances sur 20 de pluie complète
- Laguna Seca : 2 chances sur 20 de pluie partielle, 1 chance sur 20 de pluie complète
- Suzuka : 4 chances sur 20 de pluie partielle, 1 chance sur 20 de pluie complète
- Spa : 5 chances sur 20 de pluie partielle, 2 chances sur 20 de pluie complète

Calendrier du Championnat Formule Renault 3.5 :

· -Round 1: *Formule Renault 3.5*

IMOLA – Date à définir.

Durée de la course : 20 tours

· -Round 2: *Formule Renault 3.5*

ROAD AMERICA

Durée de la course : 20 tours

· -Round 3: *Formule Renault 3.5*

BATHURST – Date à définir

Durée de la course : 20 tours

· -Round 4: *Formule Renault 3.5*

Le Mans BUGATTI – Date à définir

Durée de la course : 20 tours

· -Round 5: *Formule Renault 3.5*

LAGUNA SECA – Date à définir

Durée de la course : 20 tours

· -Round 6: *Formule Renault 3.5*

SUZUKA – Date à définir

Durée de la course : 20 tours

· -Round Final : *Formule Renault 3.5*

SPA FRANCORPCHAMPS – Date à définir

Durée de la course : 40 tours

II. 2: Règles et Restrictions.

Vous trouverez ci-après les règles et restrictions générales qui seront appliquées durant tout le championnat.

Règlement :

REGLES & PENALITES : Oui

PENALITES DE PISTE COUPEE : Oui

PENALITE DE TEMPS ADMISSIBLE : 10

PENALITES DRIVE-THROUGH : Oui

PENALITE SORTIE DES STANDS : Oui

Paramètres Concurrent :

TAILLE MAXIMALE DE LA GRILLE : 14

CONCURRENTS HUMAINS MAX : 6

REEMPLIR AVEC DES CONCURRENTS IA : Oui

Options de Réalisme :

DÉMARRAGE AUTOMATIQUE AUTORISÉ : Oui

FORCER LA VUE INTÉRIEURE : Oui

FORCER DÉSACT. DE LA TRAJECTOIRE : Oui

FORCER LES PARAMÈTRES PAR DÉFAUT : Non

FORCER LES VITESSES MANUELLES : Oui

FORCER AIDES AU PILOTAGE RÉALISTES : Oui

AUTORISER LES FREINS ANTI-BLOCAGE : Non

AUTORISER LE CONTRÔLE DE TRACTION : Non

AUTORISER LE CONTRÔLE STABILITÉ : Non

TYPE DE DÉGÂTS : Tous les dégâts

PANNES MÉCANIQUES : A définir

AUTORISER LES VÉHICULES FANTÔMES : Non

FORCER LES ARRÊTS MANUELS : Non

ERREURS D'ARRÊT AUX STANDS : Non

USURE DES PNEUS : Oui

CONSOMMATION D'ESSENCE : Oui

FORCER TOUR DE REFROIDISSEMENT : Oui

II. 3 :Le déroulement général d'une manche du Championnat est basé sur le format suivant :

-20H30 à 21H00 :Création de la session de groupe, rassemblement.

L'hôte devra créer la session de jeu, inviter les participants, et également inviter tous les pilotes en groupe d'amis en amont afin d'assurer les communications en course.

-20h45 : Début des essais libres, les retardataires peuvent rejoindre le lobby librement

-21h15 : Pause de 5 mn avant début qualifications

-21h20 : Début des qualifications

-21h40 : Fin des qualifications, début du warm-up calibré sur 10mn (pause clope/wc/enlevage de couche de vêtements :etc)

-21h50 :Départ de la course

Le format et le déroulement de la soirée d'une manche « classique » de championnat prévoit actuellement une course d'une durée de 20 tours (hors Finale), prévoyez en moyenne une 40aine de minute maximum par course (hors Finale).

* En cas d'inscription tardive et/ou absence aux qualifications générales, tout pilote concerné se verra attribué automatiquement la dernière place des qualifications générales.

II. 5 : Chaque manche du championnat fera l'objet d'un événement dédié sur la page « Blog » du Championnat, (par défaut, tous pilotes inscrits seront considérés présents pour chaque manche).

ATTENTION : Les RESTARTS sont formellement INTERDITS

Article IV : Résultats de courses, Classement Général.

Concernant le résultat de chaque course, il sera demandé aux hôtes de session de prendre en photo le récapitulatif de course en fin d'épreuve OBLIGATOIREMENT et de remplir le module dédié aux résultats dans l'heure suivant la fin de la course.

La (ou les) photo doit être complète et de bonne qualité (une capture d'écran depuis la console est conseillée) ; elle doit faire apparaître le meilleur temps, la position et le Gamertag de chaque pilote car elle pourra être demandée par le corps arbitrale en cas de problème dans la saisie des résultats ou suite à une réclamation. La sauvegarde du ralenti en fin d'épreuve est également fortement conseillée en cas de litiges entre participants.

IV. 1 : Afin de vous aider à comprendre le système utilisé pour calculer les points du classement général, il est important de comprendre la notion de « points bruts de course » et « gain total de course ».

Points de Course :

1^{ère} place : 25 points

2^{ème} place : 18 points

3^{ème} place : 15 points

4^{ème} place : 12 points

5^{ème} place : 10 points

6^{ème} place : 8 points

7^{ème} place : 6 points

8^{ème} place : 4 points

9^{ème} place : 2 points

10^{ème} place : 1 point

11^{ème} place : 0 point

Point Bonus : Meilleur temps en course + 1 point

IV. 2 : Le classement général du Championnat De France Project Cars 2 ® est un classement établi en points. Ces points sont la somme des points de chaque manche. Le championnat est organisé sur la base de 6 manches (+ la Finale).

Le Classement Générale sera disponible au plus tard 3 jours après chaque manche sur la page Classement du Championnat.

IV. 4 : Les organisateurs pourront également prévoir la distribution de lots et de dotations à l'issu du Championnat pour récompenser les pilotes les mieux classés. Les détails seront communiqués ultérieurement pendant le championnat.

Article V : Pénalités, sanctions d'arbitrages et absences.

V. 1 : Nous demandons à tous les inscrits de faire preuve de Fair-Play sur la piste. Le mode multi-joueurs de Project Cars 2 gérant automatiquement les incidents de coupages, contre-sens, etc... , les joueurs allant à l'encontre de ces règles seront directement pénalisés sur la piste par une demande de ralentissement de leur voiture pendant quelques secondes ou d'une pénalité de temps en fin de course. Si plusieurs incidents se répètent au sein d'une même course, la sanction peut aller jusqu'au Drive-Through, voir la disqualification du pilote concerné. Il est important de savoir que ce championnat comptera un comité « commissaire de course » réunissant tous les pilotes sauf ceux concernés par un accrochage/réclamation.

En cas de comportements abusifs en course, telles que des accrochages avec d'autres concurrents, ou tricherie manifeste par exemple, le règlement prévoit la possibilité de faire des réclamations directement sur le messenger « commissaire de course ROC » via une section dédiée (avec appui vidéo obligatoire), avec un système de sanctions « cartons » dont voici le détail ci-dessous :

1 - Avertissement : sanction sans perte de points.

2 - Carton Blanc : 2 points sont retirés au résultat de la course pour le pilote concerné.

3 - Carton Jaune : 4 points sont retirés au résultat de la course pour le pilote concerné.

4 - Carton Rouge : le joueur ne marque aucun point

5 - Carton Noir : le joueur est exclu du Championnat sans possibilité de réinscription, et son classement général est annulé.

Les sanctions données sont laissées à l'appréciation des arbitres en fonction de la gravité de l'incident, ou d'incidents répétés sur une ou plusieurs courses.

Elles seront votées à la majorité des pilotes non concernés. Si il subsiste une égalité à la suite de ce vote. La décision sera remise à une personne tierce au championnat qui ne connaîtra pas à l'avance l'identité des pilotes concernés (personne à définir).

Dernier détail : pour éviter que les joueurs essayent d'utiliser le système à mauvais escient, veuillez prendre note qu'**une réclamation abusive**(ou non justifiée) pourra être assortie d'un carton jaune et donc d'**une perte de 4 points pour la course concernée au pilote ayant fait la réclamation.**

V. 2 : Concernant les absences :

Dans toute compétition, l'absence à une épreuve se définit normalement par le mot "forfait" et la nullité du résultat pour la manche donnée, il en sera de même pour ce championnat.

3 - Abandon en course.

En cas d'abandon entre la qualification et la course, le pilote ayant **volontairement** quitté la session de jeu sera considéré comme absent « non notifié » avec pour conséquences la nullité de la course et application des règles de récidive qui viennent d'être expliquées.

En cas de déconnexion, un simple message à l'hôte pour le notifier sera exigé pour ôter tout doute. Un pilote quittant volontairement une course pour quelques raisons que ce soit , « Rage Quit », (crash, trop grand retard sur les leaders, animosité etc ...), sera **NON CLASSE** dans le résultat de course.

Si un incident pendant la course vous met dans l'impossibilité de la terminer sans gêner les autres pilotes, il est donc préférable d'abandonner aux stands et attendre la fin de la session.

Ces mesures particulières sont mises en place pour prévenir les problèmes de connexions en partie de groupe et permettre ainsi d'assurer le bon déroulement des manches et le respect des horaires.

Article VI : Comportement général en course.

VI. 1 : Étant donné l'obligation d'utiliser un casque-microphone ou tout système équivalent pour la communication audio lors du déroulement des courses comme stipulé à l'Article I, quelques règles sont à respecter afin que les courses se déroulent dans les meilleures conditions pour chaque joueur.

De façon générale, la participation au championnat impose le respect entre joueurs et la courtoisie qui en découle. Ceci étant dit, veuillez prendre note des détails suivants afin que votre parcours tout au long du Championnat soit des plus agréables à chacun d'entre vous :

----- > VI. 1. a) En course il est demandé aux participants de conserver leur calme à l'oral pour éviter la déconcentration des autres joueurs. Si ils le souhaitent il est possible de mute son micro jusqu'à l'arrivée.

----- > VI. 1. b) Chaque joueur terminant sa course, s'il reste d'autres joueurs en course DOIT IMPÉRATIVEMENT OBSERVER LE SILENCE jusqu'à l'arrivée de tous les autres joueurs, ou la fin de la course, c'est-à-dire le retour en accueil de session de groupe de tous les joueurs. Ceci est important afin de respecter la concentration de chacun et ne pas perturber le bon déroulement de la fin de course.

Entre les sessions : convivialité de rigueur !

VI. 2 : QUELQUES RÈGLES DE BASE EN COURSE

----- > VI. 2. a) L'organisation du Championnat De France rassemble dans une seule et même compétition tous types de joueurs : ceux qui roulent avec les aides à la conduite, sans les aides, avec volant, sans volant, débutants, expérimentés, experts, plus âgés que d'autres, moins âgés que d'autres... mais les règles sont identiques pour tous sans qu'aucune distinction ou discrimination de catégorie de joueurs soit faite concernant ces règles de course. Toutes les règles énoncées ci-après, sont basées sur le principe du respect, de la notion de fair-play et s'inspirent autant que possible du réalisme de la conduite sportive. Toutefois, s'agissant d'un jeu vidéo, la virtualité de la conduite dans ce jeu nous contraint à appliquer quelques règles qui ne peuvent pas être tenues pour "réalistes". En respectant les règles énoncées ci-après, vous aurez toutes les clés à portée de main pour que votre parcours se déroule au mieux durant toute la compétition.

----- > VI. 2. b) La voiture qui est devant est prioritaire. Qu'elle soit plus lente, moins agile, moins performante ou qu'elle soit en difficulté momentanée, c'est à la voiture souhaitant effectuer un dépassement de savoir s'adapter pour trouver le moyen de dépasser sans commettre de fautes ni toucher la voiture à dépasser.

Par ailleurs, les changements de lignes en virages sont formellement interdits lorsque les voitures sont côte-à-côte — de même que les changements de ligne MULTIPLES en ligne droite sont strictement interdits, (ayants pour but d'empêcher la voiture poursuivante de prendre l'aspiration ou de dépasser).

Ces changements de trajectoires multiples en ligne droite peuvent s'avérer dangereux, notamment à l'abord d'un virage, avec les effets d'aspiration soudains et de déventement.

----- > VI. 2. c) De la même manière, la voiture poursuivante doit savoir évaluer la distance qu'il convient d'observer avant les freinages. Quel que soit le moment où freine la voiture devant, si la voiture qui est poursuivante venait à créer l'accident, elle en sera seule responsable dès lors que la voiture de devant n'a pas freiné de façon exagéré et inapproprié à l'abord du virage. Les cas particuliers existeront toujours pour ce point obscur de la conduite et seront étudié au cas-par-cas en réclamation, par les arbitres, afin de prévenir des freinages antisportifs ou de freinages aberrants.

----- > VI. 2. d) Les contacts sans dégâts importants, manifestement involontaires et n'apportant pas de modification du classement en course ne seront pas considérés comme une faute et ne seront pas sanctionnés : il s'agit généralement de frottements de portières, de rétroviseurs ou de poussées légères entre pare-chocs.

----- > VI. 2. e) L'utilisation du microphone est OBLIGATOIRE pour annoncer les accidents, les sorties et retours de piste, les entrées et sorties de stands et les drapeaux bleus.

----- > VI. 2. f) La règle des drapeaux bleus est appliquée et doit être respectée : un joueur devenant retardataire ou ayant des dégâts conséquents qui rendent sa voiture particulièrement moins performante et rapide que les autres véhicules, ou qui a des difficultés passagères, DOIT IMPÉRATIVEMENT LAISSER LA PRIORITÉ DE PASSAGE (aux endroits appropriés) aux véhicules arrivant en situation de dépassement.

Pour ce faire, la voiture arrivant pour dépasser doit annoncer le drapeau bleu avec le nom ou la place du joueur qui sera dépassé. Une fois le drapeau bleu annoncé, le "dépassé" doit faciliter la manœuvre de dépassement sans pour autant se mettre en danger ou se retrouver dans la situation de devoir céder des places sur ses concurrents directs. Cela veut concrètement dire qu'un pilote qui est en situation de dépassement d'un retardataire ne peut le contraindre à s'arrêter ou ralentir.

----- > VI. 2. g) Les blocages volontaires, même sans accident (freinages volontaires en ligne droite ou portions rapides, zigzags, tassement dans l'herbe ou contre un mur...etc.), seront considérés comme des attitudes d'anti-jeu et entraîneront une sanction à l'encontre des pilotes ayant recours à ces gestes en cas de réclamation. Les blocages avec accidents seront d'autant plus sanctionnés lourdement.

----- > VI. 2. h) Les retours en piste doivent impérativement être annoncés par microphone et s'effectuer PARALLÈLEMENT à la piste, sans risque d'accident. IL EST FORMELEMENT INTERDIT D'UTILISER LA FONCTION « RETABLISSEMENT DE LA VOITURE ». Cela implique qu'aucune voiture sur la piste ne soit présente à l'instant du retour sur la piste ou très proche du lieu de rentrée. Toutefois, il est demandé aux pilotes qui voient un concurrent hors-piste de communiquer avec lui et de savoir modifier aussi leurs trajectoires afin de prévenir tout sur-accident et faciliter dans la mesure du possible le retour en piste du concurrent sorti.

----- > VI. 2. i) En cas d'accident, selon la gravité, il est demandé aux pilotes concernés de savoir sécuriser leur conduite afin de ne pas gêner les autres pilotes. Si la responsabilité entre les accidentés est établie directement durant la course au moyen de la communication audio ou juste après la course, les pilotes peuvent décider de leur ordre d'arrivée à la fin de la course ou de céder leur position d'arrivée sur le récapitulatif des résultats pour compenser les pertes. Dans ce cas d'échange de place, il ne pourra pas y avoir de réclamation de la part de ces pilotes.

----- > VI. 2. j) Lorsqu'un pilote commet une faute, une erreur ou un "raté" et que cela lui profite par rapport à une autre voiture, il doit rendre la place et faire preuve de Fair-play (même si le jeu sait normalement gérer ces situations). Cette attitude sera grandement prise en compte s'il doit y avoir réclamation.

----- > VI. 2. k) Porter une attaque avec un freinage "retardé" n'est pas interdit, mais si un accident survient alors que la voiture devant se contente de simplement suivre sa trajectoire parce qu'aucune voiture n'est engagée sur son côté AU MOMENT DE LA PRISE DE VIRAGE, ce sera la voiture qui attaque qui sera considérée comme responsable.

Évidemment, cette généralité connaît des exceptions qui seront étudiées au cas-par-cas dans le contexte lors de la course. Il convient aussi de parfois savoir s'avouer vaincu lorsqu'un pilote porte une attaque et démontre une agilité à dépasser dans les conditions mentionnées ici, surtout lorsque celui-ci vient par exemple de remonter 6 places en 2 tours... mais tant que la défense de position reste adéquate aux règles ci présentes, aucune sanction ne sera prise à l'encontre du défendeur.

Le pilotage agressif (s'appuyer, même légèrement, dans les virages ou pousser même sans dégâts ou encore refermer à plusieurs reprises toutes les portes à un pilote notoirement plus rapide) sera sanctionnable et considéré comme de l'anti-jeu. Cela ne veut pas dire qu'un pilote ne puisse pas défendre sa position : il y a une manière sportive non agressive de le faire.

Il est également impératif d'activer l'aide « indicateur de position » dans les options afin d'avoir l'indication de positionnement des concurrents en jeu via le système de flèches rouges et vertes.

Article VII : Tableau de bord du Championnat (Page web).

Le « tableau de bord » du championnat est mis à votre disposition par le biais de la page Classement du Championnat Race of champions pour avoir toutes les informations à portée de main. Ces outils sont des éléments essentiels qui vous accompagnent à chaque étape de la compétition.

Article VIII : Abandons, exclusions et réinscriptions au Championnat.

VIII. 1 : Le Championnat De France est une compétition libre d'accès pour tout participant remplissant les conditions d'inscription telles que décrites dans le présent règlement. Il en est de même concernant l'abandon du Championnat : tout concurrent peut, à tout moment, stipuler son abandon.

Un abandon entraîne l'arrêt complet de la participation aux épreuves du Championnat et donc fige sur le plan comptable le total de points enregistrés par un concurrent à son classement général. Il vous suffira de stipuler votre abandon aux organisateurs. Un abandon sera considéré définitif.

VIII. 2 : Conformément à ce qui est inscrit dans ce présent règlement, un participant au Championnat De France peut faire l'objet d'une exclusion.

Une exclusion entraîne sans possibilité de modification des conditions de l'Article présent et sans possibilité de réinscription, l'arrêt complet de la participation aux épreuves du Championnat et donc ANNULE sur le plan comptable le total de points enregistrés par un concurrent à son classement général (pénalité égale au nombre total de points acquis pendant le championnat).

NOUS TENONS EGALEMENT À INFORMER TOUS LES PARTICIPANTS QUE LE PRESENT RÈGLEMENT POURRA ÊTRE MODIFIÉ À TOUT MOMENT ET SANS PRÉAVIS PAR LE BIAIS D'ANNEXES ; DANS CE CAS, LES PARTICIPANTS EN SERONT INFORMÉS PAR LE BIAIS D'UNE ACTUALITÉ SUR LA PAGE FACEBOOK DU CHAMPIONNAT.

Annexe :

Il sera demandé aux participants d'activer la fonction « micro vocal partage autorisé » dans vos réglages afin d'avoir les conversations de chacun disponibles pour la Formule TV.

Merci également de paramétrer votre console sur « replay 1h » afin d'avoir à votre disposition le replay de votre course complet.

Une cérémonie de remise de prix sera effectuée à la fin du championnat dans un bar ou à domicile avec Grillades.

Dernier rappel : C'est un jeu ! Nous sommes là pour prendre du bon temps, profiter et s'amuser !

La chambre est fortement conseillée néanmoins un esprit Fair Play et bon enfant est obligatoire.