



1000KM SERIES SAISON 4 REGLEMENT

Version 3.0



Table des matières

0- Révision	3
1- Présentation	4
2- Inscription.....	5
3- Voitures	7
4- Avant course	8
5- Serveur TeamSpeak	9
6- Distribution des points	10
7- Skin de la voiture	12
8- Paramètres serveur	14
9- Horaires de course	15
10- Météo	16
11- Qualification	17
12- Course.....	18
13- Race chat.....	19
14- Code 80	20
15- Incident et réclamation	21
16- Répartition par serveur	22
17- Promotion – Rétrogradation.....	23
18- Retransmission	24



0- Révision

V1 – Edition initiale

V2 – Modification de l'article 17.3 et 17.4

V3 – Modification des horaires au format UTC



1- Présentation

Le championnat vous est proposé par la ligue Racingfr.net (RFRO). Championnat de type open qui ne nécessite pas d'adhésion à la ligue.

La saison 4 des 1000km séries vous propose 7 manches réparties de septembre 2023 à juin 2024.

Les catégories HyperCar, LMP2 et GT3 sont retenues pour cette saison.

Retrouvez toutes les informations sur le discord du championnat et le site internet dédié.

RFRO-1000KM-SERIES

DISCORD-1000KM-SERIES



2- Inscription

- 2.1 L'inscription de l'équipe est à faire sur le canal discord [entry-list-season-4](#).
- 2.1.1 Chaque pilote doit obligatoirement être sur le discord du championnat. Un rôle spécifique lui sera accordé.
- 2.2 Utilisation des pseudonymes et TAG d'équipe interdit sur le serveur de qualification et de course, Nom/Prénom obligatoire.
~~{RFR}~~ ~~Jacquette Damien~~
~~Jack_7~~
Jacquette Damien
- 2.3 L'inscription est à faire en suivant ce format :
Nom de l'équipe :
Pays de l'équipe :
Numéro :
Catégorie :
Voiture :
Team Manager : Nom/Prénom / @ID discord
Pilote 1 : Nom / Prénom / @ID discord
Pilote 2 : Nom / Prénom @ID discord
Pilote 3 : Nom / Prénom @ID discord
Logo de l'équipe : (Obligatoire)
- 2.4 Le team manager est libre de composer son équipe comme il l'entend au fil de la saison. Il peut ainsi ajouter plusieurs pilotes à son équipe.
- 2.5 Le choix de la voiture est définitif pour l'ensemble de la saison.
- 2.5.1 Tout changement de voiture entraînera la perte totale des points inscrits précédemment au championnat.



2.5.2 Le changement de voiture ne sera autorisé que dans le cas où une nouvelle voiture remplace une ancienne. Par exemple si S397 sort la Mercedes AMG GT3 EVO, les équipes inscrites en Mercedes AMG GT3 pourront prendre la Mercedes AMG GT3 EVO sans perte de point.

2.6 L'échange de pilotes entre équipes ne sera pas autorisé, sauf de manière définitive.

Par exemple un team manager disposant de 3 équipes, RFRO HyperCar / RFRO LMP2 / RFRO GT a la liberté de composer ses équipages parmi tous les pilotes inscrits sous la structure RFRO.

Si un des pilotes inscrit va rouler dans une autre équipe du championnat, il ne pourra pas revenir sous la structure RFRO par la suite.

2.7 Le minimum de pilotes inscrits par voiture pour une course est de 2, le maximum de 3

2.8 Un pilote ne peut pas participer à la course dans 2 équipes à la fois même si elles font partie de la même structure.

2.9 Le championnat étant open, vous pouvez rejoindre le championnat à chaque instant.

Néanmoins, pour participer à la course votre inscription devra être faite au minimum 15 jours avant la course. Toute inscription faite après ce délai entrainera une inscription pour la course d'après.

3- Voitures

3.1 Les voitures retenues pour la saison 4 sont les suivantes :

- Hypercar = Vanwall Vandervell 680

- LMP2 = Oreca 07

- GT3 = Aston Martin Vantage GT3 2019 / Audi R8LMS GT3 2019 Bentley Continental GT3 2020 / BMW M4 GT3 2020 / Callaway Corvette GT3 2017 / Ferrari 488 GT3 2020 / McLaren 720S GT3 2018 / Mercedes AMG GT3 2017 / Porsche 911 GT3R 2018

3.2 Les voitures auront des configurations imposées :

Vanwall Vandervell 680 : BOP Power = 520 KW

BOP Weight = 1030 KG

Oreca 07 : package aérodynamique = Le Mans

GT3 : non concerné

3.3 Une mise à jour des performances de la catégorie Hypercar est très probable avant l'ouverture du serveur de qualification.



4- Avant course

- 4.1 Avant chaque course, une entry-list sera faite pour que vous puissiez gérer votre participation à la course. (entry-list-rd1-portimao par exemple).

Ainsi vous déclarerez votre présence ou non et vous indiquerez la composition de votre équipe.

Si vous participez :



Si vous ne participez pas :



La gestion de votre participation sera à faire 7 jours avant la course. En cas de non gestion de votre participation, votre place pour la course ne sera pas garantie.

5- Serveur TeamSpeak

- 5-1 Le jour de la course, nous utiliserons nos serveurs Teamspeak pour la communication audio des équipes. Chaque équipe dispose de son propre salon.
- 5-2 La personne qui pilote doit obligatoirement être sur le salon TeamSpeak de son équipe durant la totalité de son relais.
- 5-3 Toute équipe non présente sur Teamspeak au moment de la qualification se verra disqualifiée. Une vérification sera faite durant la séance.
- 5-4 Les informations de connexion à nos serveurs Teamspeak sont disponibles sur le salon discord #race-info Portimao (par exemple).



6- Distribution des points

6.1 Division 1

HYPERCAR / LMP2 / GT3

POSITION (par catégorie)	POINTS
1	100
2	90
3	82
4	75
5	70
6	65
7	60
8	55
9	50
10	45
11	40
12	35
13	30
14	26
15	22
16	19
17	16
18	14
19	12
20	10



6.2 Division 2

LMP2 / GT3

POSITION (par catégorie)	POINTS
1	70
2	65
3	60
4	55
5	50
6	45
7	40
8	36
9	32
10	28
11	24
12	20
13	16
14	14
15	12
16	10
17	9
18	8
19	7
20	6
21	5
22	4
23	3
24	2
25 et au-delà	1

6.3 La participation à la course donne 10 points de bonification.

7- Skin de la voiture

- 7.1 La décoration de votre voiture est obligatoire.
- 7.2 Le template correspondant à votre voiture est disponible au téléchargement dans le canal « skins-season-4 » sur notre Discord.
- 7.3 La plaque de numéro est déjà présente et aucunes modifications de celle-ci n'est autorisée. (Positionnement / taille / police d'écriture / couleurs)
Toutes modifications entrainera un refus du skin.

Seul votre numéro de voiture est modifiable.
- 7.4 Le calque « région vert » est réservé à l'organisation et ne peut être modifié / déplacé par les équipes.
- 7.5 Le chrome n'est pas autorisé sur les parties avant et arrière de la voiture
- 7.7 Le bandeau du pare-brise est réservé à l'organisation, néanmoins le choix des couleurs du fond et du texte restent libres.
- 7.8 Les fichiers à fournir pour votre skin sont les suivants :
 - psd
 - .mas comprenant (.json / .dds)
- 7.8.1 Les fichiers devront se nommer comme suit :
 - 1000KM_
 - catégorie de la voiture : HY / P2 / GT
 - 3 premières lettres de la marque de la voiture
 - Vanwall = VAN
 - Oreca = ORE
 - Ferrari = FER
 - numéro de course
 - Exemple pour une GT : 1000KM_GT_FER_50.dds



- 7.9 Les skins seront à déposer dans le canal : skin_depot_season_4 sur notre serveur Discord. Vous pouvez les déposer via un drive, un lien de transfert...
- 7.10 Les skins seront à fournir à l'organisation 15 jours avant la date de la course (sauf pour la première course ou la date de dépôt est le (31/08/2023). Tout skin fourni après cette date ne sera pas retenu pour la course et vous enverra d'office en division 2.
- 7.11 Tout les skins seront regroupés dans un skinpack à télécharger sur le Workshop Steam.



8- Paramètres serveur

8.1 Les serveurs d'entraînements (sec et pluie/nuit) seront à disposition le lendemain de la course pour la suivante.

8.2 Configuration des serveurs entraînements :

Consommation d'essence = x1

Usure des pneus = x1

Dégâts = 80%

Gommage piste = statique / heavy

8.3 Configuration du serveur de qualification :

Consommation d'essence = x1

Usure des pneus = x1

Dégâts = 80%

Gommage piste = statique / saturated

8.4 Configuration du serveur course :

Consommation d'essence = x1

Usure des pneus = x1

Dégâts = 80%

Gommage piste pour l'entraînement = statique / heavy

Gommage piste pour la qualification = statique / saturated

Gommage piste pour la course = naturally progressing



9- Horaires de course

9.1 Information à consulter dans le canal race-info sur notre serveur discord



10- Météo

- 10.1 La météo est fixée manuellement par l'organisation en 5 phases distinctes.
Chaque phase représentant 20% de la course.
- 10.2 Le réglage des phases de météo sera établi à H-4 du départ le jour de la course en prenant les informations disponibles sur le site accuweather.com
- 10.3 Les 5 phases représenteront les horaires de course.
Phase 1 = heure du départ
Phase 2 = heure du départ +1h
Phase 3 = heure du départ +2h
Phase 4 = heure du départ +3h
Phase 5 = heure du départ +4h
- 10.4 Les paramètres retenus pour établir la météo sont les suivants :
- La prévision (ensoleillé, pluie légère...)
 - Le taux d'humidité
 - Précipitation possible
- 10.5 La météo pour les qualifications sera la météo H-1 de l'heure du départ.



11- Qualification

- 11.1 La séance de qualification se déroule en mode public.
- 11.2 Une séance de qualification pour les HyperCar / LMP2 et une séance de qualification pour les GT3.
- 11.3 Chaque voiture devra être présente au début de la qualification et rester sur le serveur jusqu'à la fin de la séance de qualification.
- 11.4 La séance de qualification pour chaque catégorie sera d'une durée de 20 minutes.
- 11.5 Un seul pilote participe à la qualification, swap pilote interdit.
- 11.6 Déroulement de la séance : Heure au format UTC
 - 11h00 = ouverture serveur qualification (délai de 5 minutes pour que toutes les voitures rentrent sur le serveur)
 - 11h05 = drapeau vert pour les GT3
 - 11h25 = fin de séance pour les GT3
 - La fin du temps de qualification des GT3 sera indiqué par un message textuel dans le chat du jeu. Le tour en cours pourra être terminé.
 - 11h30 = drapeau vert pour les Hypercar / LMP2
 - 11h50 = fin de séance pour les Hypercar / LMP2
- 11.6.1 La course sur le circuit de Le Mans aura un ajustement des horaires
- 11.7 Toute infraction au respect des horaires entrainera une pénalité en course.
- 11.8 L'utilisation de la touche échap est autorisée.



12- Course

12.1 Le départ de la course sera différé pour les catégories HyperCar/LMP2 et GT3

12.2 Le tour de formation sera dicté par le pilote en pole position de sa catégorie.

La vitesse du tour sera de 160km/h pour les prototypes et de 120km/h pour les GT3. Le tour s'effectuera sur une seule ligne. Les freinages en ligne droite sont interdits.

Le pole man de la catégorie GT3 s'assurera de laisser un écart d'environ 10 secondes avec la dernière voiture de la catégorie précédente.

À l'approche de la zone de départ, les voitures passent en double colonne. Le pole man de chaque catégorie a le loisir de choisir quand lancer la course, néanmoins cela doit se produire dans la « start zone » qui sera disponible dans le canal #race-info.

Tout départ avant cette zone sera pénalisé.

Interdiction de doubler les voitures de sa colonne avant la ligne de départ.

12.3 Pendant les phases de ravitaillement, il est strictement interdit de pousser les autres voitures pour se faire une place au stand.

12.4 À la fin de la course, vous devez effectuer un tour de décélération pour rentrer au stand.

Par conséquent il vous est interdit de jeter votre voiture dans un concurrent ou un mur.

Tout cela dans le but de proposer une fin de course diffusable par les diffuseurs de la course.

12.5 La présence d'un spotter maximum par équipe est autorisé.



13- Race chat

- 13.1 Toute utilisation du chat textuel en jeu est interdite en course et durant la séance de qualification.
- 13.2 L'utilisation du chat est strictement réservé à l'organisation.
- 13.3 Le non-respect des règles de chat en course fera l'objet de sanction à l'appréciation de la direction de course.



14- Code 80

- 14.1 Le code 80 est une procédure qui permet aux organisateurs d'imposer à toutes les voitures en piste de rouler au « Pit Limiter » soit 80km/h. Il est déclenché lors d'un accident grave afin d'éviter un sur-accident en permettant aux véhicules accidentés de rentrer aux stands en toute sécurité pour réparer.
- 14.2 Le déclenchement d'un code 80 et sa fin sont effectués sur TeamSpeak à l'initiative des commissaires de pistes via un message vocal. (Extrait disponible dans le canal #race-info)
- 14.3 La mise en place du code 80 donne lieu à un compte à rebours de 10 secondes avant que la limitation de vitesse ne soit effective. Durant ce laps de temps, il appartient à chacun des concurrents d'effectuer le ralentissement en toute sécurité afin de ne pas causer d'accident avec les autres voitures autour de lui. Le dépassement pendant le décompte des 10s est formellement interdit, qu'importe la catégorie.
- 14.4 Au terme du compte à rebours, le code 80 est effectif. Il est interdit de désenclencher le « Pit Limiter » et il est interdit de doubler un autre concurrent, exceptées la ou les voitures accidentées.
- 14.5 Le non-respect de la procédure entraînera une pénalité.
- 14.6 Si la voiture de votre équipe est victime d'un accident suffisamment grave pour que le retour aux stands ne puisse se faire sans risques pour votre propre voiture ou pour les autres voitures, vous êtes autorisé à venir sur le salon des commissaires demander l'établissement immédiat d'un code 80. Après une rapide analyse, le code 80 sera lancé. Typiquement, le type d'accident concerné par cette procédure concerne tout choc faisant perdre la majeure partie du contrôle du véhicule tel que la perte d'une roue ou de l'aileron arrière.
- 14.7 Les stands restent ouverts durant toute la période du code 80. Sauf indication contraire de la Direction de Course.



15- Incident et réclamation

- 15.1 Tout pilote estimant avoir subi un préjudice de la part d'un autre pilote, est encouragé à déposer une réclamation auprès de la Direction de Course.
- 15.2 Tout pilote qui souhaite porter réclamation devra communiquer à la Direction de Course :
- Le numéro de sa voiture.
 - Le numéro du tour dans lequel l'incident s'est produit.
 - Le numéro de la voiture adverse contre laquelle il souhaite porter réclamation.
- 15.3 Pour chaque réclamation, une décision sera prise par l'organisation, celle-ci est définitive et sans possibilité d'appel.
- 15.4 Un délai de 48h après la fin de la course vous permet de déposer une réclamation auprès de la direction de course via le canal ticket sur le Discord. Les mêmes informations vous seront demandées. La réclamation sera traitée et vous serez informés de la décision des commissaires.
- 15.5 Les réclamations sont à faire soit en vocal dans le salon des commissaires sur le Teamspeak de votre division, soit via l'outil ticket sur le serveur discord.
- 15.6 Toutes réclamations envoyées en message privé à un commissaire ne sera pas examinée par la direction de course.



16- Répartition par serveur

16.1 La répartition des équipes par serveur se fera via un hotlap qualificatif.

Du 18/09/23 au 23/09/23 (23h59) un serveur de qualification sera ouvert. Le meilleur temps des 2 pilotes les plus rapides par voiture sera retenu et la moyenne de ces 2 temps donnera le chrono de qualification.

Exemple :

Voiture #01 :

Pilote 1 = 1.40.00

Pilote 2 = 1.41.00

Le temps retenu pour la qualification de la voiture #01 sera de 1.40.50.

16.2 La voiture choisie ainsi que le line up de l'équipe devra être annoncé avant l'ouverture du serveur de qualification. (Minimum 2 pilotes, maximum 3)

16.3 La voiture utilisée sur le serveur qualification sera à utiliser pour le reste de la saison.

16.4 Si un des 2 pilotes n'effectue pas de chrono, l'équipage sera directement envoyé en Division 2.



17- Promotion – Rétrogradation

- 17.1 Des promotions et des rétrogradations seront effectuées pendant la saison pour équilibrer les divisions.
- 17.2 Les promotions et rétrogradations seront effectuées après les courses 2, 4 et 6.
- 17.3 Les promotions et rétrogradations seront basées comme suit :
- Promotions et rétrogradations après les 2 première course basée sur le résultat des courses 1 et 2
 - Promotions et rétrogradations après la course 4 basé sur les résultats des courses 3 et 4. (course 1 et 2 non prise en compte)
 - Promotions et rétrogradations après la course 6 basé sur les résultats des courses 5 et 6. (course 1/2/3/4 non prise en compte)
- 17.4 La catégorie LMH n'est pas concerné car elle n'est présente qu'en Division 1.
- 17.5 Des rétrogradations liées au comportement en piste pourront être effectuées à chaque instant de la saison à la discrétion des organisateurs.



18- Retransmission

- 18.1 La séance de qualification et la course seront retransmises en direct par nos partenaires.
- 18.2 Une séance d'interview sera mise en place à la fin de la course.
- 18.3 Les interviews concernent les vainqueurs de catégorie ainsi que l'équipage marquant de la course.
- 18.4 Cette interview sera réalisée dans le salon Teamspeak du diffuseur.
- 18.5 Pendant la course, des interviews auprès des spotters pourront être réalisées pour informer les spectateurs.





LEAGUE - TEAMS - RACERS
RACINGFR.NET

