

1. PRÉSENTATION ▲

1.1 OBJECTIF ET ORGANISATION

Live-SimRacing annonce le **CHAMPIONNAT FRANCOPHONE D'ENDURANCE 2024** (en abrégé CFE 2024).

Il est destiné à promouvoir des courses d'endurance multi-catégories avec des équipages constitués de plusieurs pilotes sur la simulation iRacing.

Ce championnat est constitué d'un prologue et de cinq manches de durées variables, qui se déroulent du 12 Octobre 2024 au 11 Avril 2025.

NB : ces dates peuvent être modifiées jusqu' à 30 jours avant la course, en cas d'impératif

Les signatures de Live-SimRacing.com (hébergeur) et de Racestart TV (diffuseur officiel) certifient une compétition sérieusement organisée, dans un esprit de fairplay et de bonne conduite.

Le Comité d'Organisation (CO) peut recruter temporairement d'autres organisateurs et des aides pour faciliter le bon fonctionnement du Championnat.

Le CO se charge du financement de la compétition et de choisir les partenaires qui peuvent aider à ce financement.

Le CO est constitué des membres suivants :

- Yannick Lapchin
- Gregory Bruart
- Florian Denard
- Didier Lapchin

1.2 LEXIQUE DES INTERVENANTS

- Structure – Entité : équipe e-Sport pouvant regrouper plusieurs équipages
- Team manager ou TM : Responsable d'un ou de plusieurs équipages, qu'il soit pilote ou pas
- Équipage : Ensemble des pilotes d'un même véhicule
- Commission de course ou CC : Ensemble d'arbitres volontaires et désignés par les structures engagées
- Directeur de course : Membre du comité d'organisation, chargé d'organiser la CC et de retranscrire ses décisions. C'est généralement le Directeur de course qui organise les briefings écrits et oraux
- Pilote : Personne participant à la compétition et recrutée par un Team Manager au sein d'un équipage

1.3 MISE À JOUR

Le CO s'autorise si nécessaire à modifier des détails du présent règlement mais s'engage à en conserver l'esprit et l'objectif. Toute adaptation de celui-ci est communiquée à tous les participants sur le canal Discord "Info-Comm" de Live-SimRacing.

En s'inscrivant au championnat, le Team Manager ainsi que tous les pilotes qu'il engage déclarent avoir lu le présent règlement et l'accepter.

1.4 UTILISATION DES DONNÉES

L'organisation utilise les informations recueillies sur les formulaires d'inscription pour le championnat et pour communiquer avec les Team Manager et les pilotes.

Le Team manager et les pilotes qu'il recrute acceptent que l'organisation publie les informations suivantes dans un cadre lié au championnat (Actualité, Réseaux Sociaux ...) :

- Nationalité de l'équipage et des pilotes
- Nom de l'équipage
- Nom et Prénom des pilotes appartenant à l'équipage
- L'adresse du site web de l'équipage
- Coordonnées des réseaux sociaux de l'équipage

2. CATÉGORIES ET VOITURES ▲

CATÉGORIE GTP

- BMW M Hybrid V8
- Cadillac V-Series R GTP
- Acura ARX06 GTP
- Porsche 963 GTP

CATÉGORIE GTD

- Ferrari 296 GT3
- Lamborghini GT3
- Audi R8 GT3
- Mercedes AMG GT3
- Porsche GT3R
- BMW M4 GT3
- Chevrolet Corvette Z06 GT3.R
- Ford Mustang GT3
- McLaren 720S GT3 Evo

NB 1 : la liste des voitures de chaque catégorie peut être modifiée jusqu' au 30/09/2024 par les organisateurs en cas de mise à disposition de nouvelles voitures par iRacing.

NB 2 : Si le 20/09 une catégorie GTP ou GTD compte moins de 10 équipages inscrits, les TM concernés sont consultés pour décider du maintien ou de la dissolution de la catégorie.
En cas de dissolution, les TM peuvent inscrire leur voiture dans une autre catégorie.

3. CALENDRIER, HORAIRES ET METEO ▲

3.1 CALENDRIER

- PROLOGUE – SAMEDI 12/10/2024 – Spa (Grand Prix) 4 heures
- MANCHE 1 – SAMEDI 02/11/2024 – Mugello (Grand Prix) 6 heures
- MANCHE 2 – SAMEDI 11/01/2025 – Nurburgring (BES-WEC) 4 heures
- MANCHE 3 – SAMEDI 08/02/2025 – Silverstone (Grand Prix) 6 heures
- MANCHE 4 – SAMEDI 08/03/2025 – Portimao (Grand Prix) 4 heures
- MANCHE 5 – SAMEDI 12/04/2025 – Monza (Grand Prix) 6 heures

NB : Le but du prologue est de permettre aux équipages et à l'organisation de vérifier que les procédures sont correctes, comprises et admises par l'ensemble des intervenants.
La participation au prologue, même si elle n'apporte pas de point ni de pénalité, est donc vivement conseillée.

3.2 HORAIRES

Horaire des pré-qualifs, la semaine qui précède chaque manche et le prologue :

- Preq 1 Dimanche 19h-20h
- Preq 2 Dimanche 21h-22h
- Preq 3 Lundi 21h-22h
- Preq 4 Mardi 21h-22h
- Preq 5 Mercredi 21h-22h
- Preq 6 Jeudi 21h-22h

Horaire des courses :

Split 1 (12h00).

- 12h00 : Essais Libres (60 min)
- 13h00 : Qualifications – Mode Open (40 min – 15 min par catégorie)
- 13h40 : Briefing (10 min)
- 13h50 : Warmup (10 min)
- 14h00 : Course

Split 2 (12h10).

- 12h10 : Essais Libres (50 min)
- 13h00 : Qualifications – Mode Open (40 min – 15 min par catégorie)
- 13h40 : Briefing (10 min)
- 13h50 : Warmup (20 min)
- 14h10 : Course

NB : Fuseau horaire de Paris, Bruxelles...

3.3 METEO

Pour les courses, la météo de type "réalistic" est réglée de la façon suivante :

- Mugello : pluie réglée à "Unlikely"

- Nurburgring : pluie réglée à "None" (modifié le 29/12/2024)
- Silverstone : pluie réglée à "Ensured"
- Algarve : pluie réglée à "Unlikely"
- Monza, pluie réglée à "None"

Voir les détails de la méthode de configuration au chapitre 10.11

Lors de la création du host et jusqu' à la course, le bouton "regenerate" n'est pas utilisé.

NB 1 : Ces conditions légèrement aléatoires impliquent que les splits 1 et 2 peuvent connaître des conditions différentes

NB 2 : Les conditions sont toujours fixes et identiques pour les préqualifications de chaque manche

4. INSCRIPTIONS ▲

4.0 MINIMUMS REQUIS

- En **GTD**, chaque pilote, lors de son inscription ou de son transfert, doit avoir un iRating minimum de 1500 et une licence B4.00 au moins dans le jeu.
- En **GTP**, chaque pilote, lors de son inscription ou de son transfert, doit avoir un iRating minimum de 2800 et une licence B4.00 au moins dans le jeu.

4.1 CONSTITUTION DE L' ÉQUIPAGE INITIAL

Les inscriptions sont prises en compte du 29 juin 2024 au 4 Avril 2025 (hors périodes de pause, voir chapitre 4.3)

L'inscription de l' équipage doit être réalisée par le Team Manager à l'aide du formulaire indiqué par ce [LIEN](#)

Un équipage est constitué par un team manager (TM) qui inscrit la voiture dans l'une des catégories GTP ou GTD.

Le choix de la catégorie, marque, modèle ne peut être modifié en cours de saison.

Un team Manager peut inscrire plusieurs voitures.

Lors de l'inscription le TM s'acquitte d'une caution de 30 euros par voiture qu'il engage. (conditions de restitution voir chapitre 5).

Le TM est responsable de l'embauche des pilotes de son équipage.

Un équipage est composé de 2 à 4 pilotes, ce chiffre ne pouvant jamais être dépassé.

Un pilote ne peut être engagé que dans une seule équipe, à un instant donné.

4.2 MODIFICATION DE L' ÉQUIPAGE

Toutes les modifications d' équipage ou de voiture sont libres jusqu'à la veille du début officiel de la compétition le 26 Octobre 2024 0h00.

Une fois le championnat démarré, les règles d'embauche et de transfert suivantes s'appliquent :

- Les pilotes dont l'iRating dépasse 6000 ne sont pas transférables
- L'iRating d'un pilote rejoignant un équipage déjà constitué ne doit pas dépasser 120 % du meilleur iRating de cet équipage. (règle d'homogénéité)
- Pour recevoir un nouveau pilote, un équipage doit avoir au moins une place libre
- Un team manager peut licencier un pilote pour libérer de la place
- Tout pilote qui change d' équipage doit être dans un premier temps licencié par l' équipe cédante
- Il est interdit de remplacer plus de 2 pilotes entre chaque manche
- Les transferts et nouvelles embauches doivent répondre aux exigences des voitures autorisées au niveau de l' iRating et du safety rating (voir chapitre 4.1)
- Les demandes de licenciement ou d'inscription d'un pilote ne sont examinées par le CO qu' en dehors des périodes de pause (voir chapitre 4.3)

Les Team Managers ont à disposition un formulaire pour gérer leur demandes de modifications d' équipage.

Aucune demande de modification d' équipage n'est acceptée en dehors de l'utilisation du formulaire indiqué par ce [LIEN](#)

4.3 PAUSES DE GESTIONS DES ÉQUIPAGES

Pour des raisons techniques (gestion informatique), les équipages sont figés de la veille de la première pré-qualification au lendemain de la course

Cette pause a lieu pour toutes les manches et le prologue.

Les licenciements , les transferts, les inscriptions de nouveaux pilotes et les inscriptions de nouveaux équipages ne sont pas réalisés pendant ces périodes de pause technique.

4.4 NUMÉROTATION DES ÉQUIPAGES

Le numéro de voiture est choisi par le TM lors de l'inscription du véhicule, selon le principe du "premier arrivé, premier servi".

- De 2 à 99 pour les GTP
- De 100 à 999 pour les GTD

Pour éviter tout risque d' erreur d'engagement, lors des pré-qualifications ou lors de la course, il est de la responsabilité du TM de correctement configurer dans le jeu les pilotes autorisés à rejoindre son équipage.

De même, il est de la responsabilité du TM de correctement numéroter sa voiture, et de la nommer correctement (Voir chapitre 10.7). Des pénalités pourront être appliquées en cas de manquement.

4.5 ÉQUIPAGES RÉSERVISTES

Le plateau est constitué d'un maximum de 100 équipages titulaires

Au delà, les équipages qui s'engagent sont déclarés réservistes : Ils ne participent à la compétition que dans la mesure où des places de titulaires se libèrent.

Si plus de 100 équipages sont inscrits, tout équipage titulaire n'ayant pas participé à deux manches consécutives est rétrogradé en réserviste.

La liste d'attente des équipages réservistes est triée en fonction de la date d'inscription ou de rétrogradation. (les plus anciens sont prioritaires)

Un équipage réserviste non rétrogradé n'a pas à payer la caution, tant que sa titularisation ne lui est pas proposée.

A partir du moment où la titularisation est proposée à un équipage par le CO, il dispose de 48 heures pour y répondre et verser la caution, faute de quoi le CO propose la titularisation à l'équipage suivant sur la liste d'attente.

Les pré-qualifications ne sont pas ouvertes aux équipages réservistes

5. CAUTION ▲

5.1 OBJECTIFS

L'objectif de la caution est de fidéliser les équipages et éviter l'absentéisme excessif constaté en fin du Championnat Francophone d'Endurance. La somme de 30 euros demandée a été jugée suffisante pour être incitative et suffisamment faible pour être acceptable pour les petits budgets.

Elle est demandée uniquement au Team Manager, et non à chaque membre de l'équipage.

Il ne s'agit pas de frais d'engagement, puisque la caution peut être restituée totalement ou en partie en fonction de la participation de l'équipage.

5.2 DÉPÔT

Les TM des équipages inscrits et validés par le CO doivent déposer une caution de 30 euros par équipage pour que leur inscription soit validée.

5.3 DATE LIMITE

Le paiement de la caution doit être réalisé dans les 72H qui suivent la demande d'engagement de l'équipage.

5.4 GARANTIES

Toutes les transactions sont réalisées en totale transparence.

En aucun cas, le CO ne dispose des cautions pour son usage propre ou celui du fonctionnement du Championnat.

Si le Championnat ne peut aller à son terme, les cautions sont intégralement restituées à tous les équipages en ayant versé.

5.5 CONDITIONS DE RESTITUTION

- A partir de son admission, toutes les manches sont réalisées par l'équipage : restitution intégrale de la caution
- A partir de son admission, une manche n'a pas été réalisée par l'équipage : restitution de la moitié de la caution
- Autres cas : pas de restitution de la caution

NB 1 : La caution est restituée aux équipages qui renoncent à participer au championnat avant la première manche.

NB 2 : Une manche est considérée comme réalisée à partir du moment où la voiture prend le départ de la course.

NB 3 : Le prologue, non obligatoire, n'est pas considéré comme une manche.

5.6 MODALITÉS DE RESTITUTION

Dans les jours qui suivent la fin du championnat, le CO transfère (via paypal) les sommes à restituer aux TM concernés.

L'argent non restitué est utilisé par le CO pour la constitution de lots distribués équitablement aux vainqueurs des catégories.

5.7 MODE D'EMPLOI

Voir chapitre 10.1

6. DÉROULEMENT D'UNE MANCHE ▲

6.1 PRÉ-QUALIFICATIONS

6.1.1 Principe

Pour chaque manche, les pré-qualifications ont pour but de vérifier que les pilotes ont une bonne connaissance du circuit et qu'ils sont capables de rouler en condition de trafic en course.

Dans le cas où deux splits de course sont ouverts, les pré-qualifications permettent d'établir quels équipages seront dirigés vers le split 1 et ceux dirigés vers le split 2.

6.1.2 Accès au serveur

L'accès à tous les serveurs du CFE 2024 est décrit aux chapitres 10.6 et 10.8

6.1.3 Modalités

Pour chaque session de pré-qualification (voir horaires en chapitre 3), plusieurs serveurs identiques sont accessibles sur la League CFE 2024 by LSR, sans mot de passe.

Une fois que le pilote est connecté sur un des serveurs, il ne doit pas en changer. Les serveurs sont ouvert en mode individuel, le concurrent doit utiliser la même marque et catégorie de voiture que celle que son équipage utilisera pour la course.

Il est inutile de se soucier du numéro de la voiture ni de ses couleurs : Le concurrent est reconnu par son identifiant iRacing.

- Dans le jeu, les conditions météo de la session sont vérifiables, en mode off-line, sur les sessions ouvertes dans la league. Elles sont systématiquement "static", de facons à ce que les conditions soient identiques pour tous les concurrents, quel que soit le serveur choisi.
L'évolution de l'état de la piste est dévalidée (détails en chapitre 10.11)
- Chaque pilote est libre de construire et d'utiliser ses propres setups.
- La balance de performances utilisée est celle du jeu, à la date de l'épreuve.
- Les réservoirs sont utilisables jusqu'à 100% de leur capacité.
- Les dommages sont activés.
- Le nombre de fast repair et d'incidents est illimité

Chaque serveur propose 45 minutes de practice, qui permettent à chacun de rejoindre tranquillement la compétition. A la fin du practice, le serveur bascule en mode "qualif alone". Chaque pilote dispose alors de 15 minutes pour réaliser sa série pré-qualificative.

Durant ces 15 minutes le pilote est autorisé à parcourir 4 tours chronométrés.

La série est validée si au moins trois de ces quatre tours sont validés par le jeu (chrono affiché dans la feuille de résultats)

Les tours valides ne sont pas forcément successifs.

Si les quatre tours sont valides, les trois meilleurs servent à établir la moyenne.

Si seulement trois tours sont valides, la moyenne est calculée sur ceux là.

Si moins de trois tours sont valides, la série n'est pas validée.

NB : L'utilisation de la touche [ESC] est autorisée à tout moment de la pré-qualification, pour revenir aux stands

Chaque pilote peut, de la même façon, retenter sa chance lors des séances pré-qualificatives suivantes.

Autrement dit, chaque pilote peut réaliser à un maximum de 6 tentatives pour se pré-qualifier pour la course. La meilleure sera retenue.

6.1.4 Interclassement des équipages

Les chronos moyens des deux meilleurs pilotes de l'équipage sont pris en compte pour l'interclassement qui détermine la répartition des équipages dans les splits.

La distinction entre les équipages GTD et GTD-AM n'a aucune incidence sur l'interclassement.

Autrement dit, un équipage GTD peut être affecté en Split 2 tandis qu'un équipage GTD-AM peut être affecté en Split 1.

6.1.5 Contraintes

Un équipage n'ayant pré-qualifié aucun ou un seul pilote n'est pas autorisé à prendre le départ de la course.

Tout pilote non pré-qualifié prenant le volant en course disqualifie son équipage.

Un pilote pré-qualifié peut exceptionnellement ne pas participer à la course. Toutefois, le CO s'autorise à sanctionner un pilote si, à plusieurs reprises, il ne participe que pour pré-qualifier son équipage.

6.1.6 Répartition des splits

Si 55 équipages ou moins sont pré-qualifiés, le split 1 devient le seul split ouvert.

Si plus de 55 équipages sont pré-qualifiés, la course est séparée en 2 splits, selon la répartition suivante :

Chaque catégorie est répartie équitablement dans les 2 splits, selon les résultats des pré-qualifications.

Dans le cas où 17 GTP ou moins sont pré-qualifiées, la totalité des GTP est placée en split 1.

NB : Si le nombre de GTP et/ou de GTD pré-qualifiées est impair, la répartition entre les 2 splits (si elle a lieu) se fait selon cette règle :

- 1 GTP de plus en split 1 par rapport au split 2
- 1 GTD de plus en split 2 par rapport au split 1

6.1.7 Communication

Les informations sont publiées sur le canal discord "Prequalif"

Chaque soir, le classement en pré-qualifications des pilotes est publié.

La répartition des équipages entre le Split 1 et le Split 2 est indiquée par le CO le vendredi, veille de la course.

6.2 JOUR DE COURSE

6.2.0 Vérifications initiales à la charge de l'équipage

Avant de s'enregistrer sur le serveur de course, l'équipage doit vérifier :

- Que la voiture qu'il engage porte bien l'id Team au sens iRacing indiqué au CO lors de l'inscription, visible dans la [PAGE DES ÉQUIPAGES](#)
- Que la voiture est bien numérotée sur sa plaque comme indiqué au CO lors de l'inscription, visible dans la [PAGE DES ÉQUIPAGES](#)
- Que la voiture est bien nommée comme indiqué par le CO lors de l'inscription, visible dans la [PAGE DES ÉQUIPAGES](#)
- Que le split choisi est bien celui indiqué par le CO pour l'équipage, pour cette manche

Tout manquement, à partir de la première manche, sera pénalisé comme indiqué dans le paragraphe 8.2.3.6

6.2.1 Spécificités règlementaires

- Au moins deux pilotes doivent être pré-qualifiés pour que l'équipage soit accepté en course.
- Dans le jeu, les conditions météo de la session sont vérifiables, en mode off-line, sur les sessions ouvertes dans la league. Elles sont, par ailleurs, indiquées dans le briefing écrit, disponible avant la course.

En course, elles sont systématiquement "realistic" avec des critères fixés. Les conditions peuvent donc être légèrement aléatoires. L'évolution de l'état de la piste n'est pas dévalidée. (détails en chapitre 3.3 et 10.11)

- Chaque équipage est libre de construire et d'utiliser ses propres setups.
- La balance de performances utilisée est celle du jeu, à la date de l'épreuve.
- Les réservoirs sont utilisables jusqu'à 100% de leur capacité.
- Les dommages sont activés.
- Il n'y a pas de fast repair. (excepté 1 seul pour le prologue)
- Les départs se font selon une procédure décrite en briefing
- En course, pour favoriser la propreté en piste, le nombre d'incidents avant drive-through est de 7 par heure de course, puis tous les 7 incidents supplémentaires.
(Les drive-through indiqués par la RD sont cumulés avec ceux indiqués par le jeu)
- Drapeaux bleus : En course, ils sont indicatifs, uniquement. En qualifications, la voiture sous drapeau bleu ne doit pas gêner la voiture qu'elle précède.
- En cas de stop n go indiqué par la RD, il est du ressort de l'équipage de vérifier qu'aucune intervention des mécaniciens n'est programmée qui risque de rallonger la durée de la pénalité.

6.2.2 Practice

60 minutes (split 1) ou 50 minutes (split 2) d'entraînement sont disponibles pour l'ensemble des équipages pré-qualifiés. Ils peuvent ainsi prendre connaissance des conditions de course, et vérifier le fonctionnement de leurs configuration. Durant cette phase, le CO vérifie que les équipages sont engagés dans le bon split et avec la bonne voiture. Les équipages contrevenants sont exclus du serveur.

6.2.3 Qualifications

6.2.3.1 Horaires

- Open Qualifs GTD 15 minutes, de 13h03 à 13h18
- Open Qualifs GTP : 15 minutes, de 13h23 à 13h38

NB : En cas de mono catégorie : Open qualifs de 13h00 à 13h40

6.2.3.2 Comportements attendus

- N'entrer en piste que lorsque l'admin autorise la catégorie.
- Terminer sa séance lorsque l'admin en donne l'ordre.
- Être conscient de son environnement. Toute équipe qui interfère avec les tours de qualification d'une autre équipe de quelque manière que ce soit, peut être pénalisée.
- Lors du tour de lancement ou de rentrée aux stands, une vitesse minimum de 60 km/h est requise.
Dans la voie de stands, le pilote doit se tenir à la vitesse du limiteur, exceptée aux abords de son box, lors de son arrêt ou de son redémarrage.
- Tout type d'exploitation d'iRacing (brake drag etc.) qui ne reflète pas un esprit réaliste peut-être sanctionné par la commission de course.
- L'usage de la touche "Escape" ou "Shift R" est interdit en dehors des stands, sauf en cas d'abandon des qualifications.
- Il n'est pas autorisé de s'arrêter en dehors de son box.

NB : Tout comportement non attendu pourra être sanctionné par la CC (voir chapitre 8.2.3.3)

6.2.4 Briefing

Un briefing "écrit" est publié sur le discord, dans le canal "briefings", avant la course. Le briefing vocal est organisé (généralement par le Directeur de course) sur le canal discord vocal "Briefing" de Live-simracing, pendant le début du warmup.

Les voitures n'ont pas le droit d'entrer en piste tant que le briefing n'est pas terminé, sous peine de pénalité.

La présence des pilotes est obligatoire, pendant le briefing vocal.

Chacun doit couper son micro, sauf pendant la phase des questions.

6.2.5 Warmup

La piste est ouverte pour le warmup à l'annonce du CO. Il permet les dernières vérifications techniques pour les équipages.

6.2.6 Course

6.2.6.1 Comportements attendus

D'une manière générale, chaque pilote doit avoir un comportement exemplaire et responsable, éviter les manœuvres nuisant au plaisir des participants et à la qualité du spectacle.

- Au départ, respecter la procédure et les indications données par le CO lors du briefing.
- Dans les premiers tours, éviter pour soi-même et pour les adversaires de prendre trop de risque
- En cas de drapeau jaune, ralentir de manière sensible en tachant de ne pas surprendre les voitures qui suivent.
- Les drapeaux bleus ne sont qu'indicatifs. Éviter toutefois de mettre en danger un pilote qui prend un tour.
- Dépassements inter catégorie :
 - La GTD doit conserver une allure et une trajectoire habituelle, tant que la GTP n'est pas arrivée à sa hauteur
 - La GTP est considérée comme responsable en cas de contact lors du dépassement si la GTD a conservé une trajectoire et une allure habituelle.
- Retour en piste : Ne pas forcer un adversaire à modifier son allure ou sa trajectoire pour éviter un retour en piste

- Tenue des freins : Bloquer les roues en cas de perte de contrôle de votre véhicule et rester immobile tant que des véhicules arrivent, et ce, quelque soit l'emplacement
- Entrée aux stands : la trajectoire et le rythme ne doivent pas surprendre les voitures qui suivent.
- Fin de course : Ne pas avoir un comportement erratique sur la piste, ne pas empêcher les équipages qui le désirent de se mettre en formation d'équipe
- En dehors de la piste : Pilotes, team managers et responsables de structure doivent respecter les adversaires, les arbitres, l'organisation et les partenaires.
La qualité d'un Championnat tient pour beaucoup du fair play et de la convivialité qui s'en dégage.

6.2.6.2 Exceptions

Le Comité d'organisation peut interdire en direct à un équipage ou un pilote de rouler si un pilote est jugé dangereux pour ses adversaires. (problème technique, agressivité, suspicion d'usurpation d'identité, niveau insuffisant...).

En cas de problème technique au niveau de l'organisation, le CO peut décider de relancer ou re-planifier une épreuve. Cette décision est du seul ressort du CO.

7. CLASSEMENTS ▲

Aucun classement individuel des pilotes n'est réalisé par l'organisation.

2 classements principaux sont établis pour les équipages : **GTP** et **GTD**
Ils sont publiés sur le site Live-Simracing.com, dans l'onglet CFE 2024.

7.1 BARÈME POUR CHAQUE MANCHE

- **GTP** :
-Split 1 : 200, 132, 101, 80, 65, 52, 42, 33, 25, 19, 12, 7, 4, 2, 1
-Split 2 : 33, 22, 17, 13, 11, 9, 7, 5, 4, 3, 2, 1
- **GTD** :
-Split 1 : 200, 161, 139, 122, 110, 100, 91, 84, 77, 71, 66, 61, 56, 52, 48, 44, 41, 38, 35, 32, 29, 26, 24, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2, 1
-Split 2 : 33, 26, 22, 19, 17, 15, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1

7.2 DETERMINATION DES EQUIPAGES ET CLASSEMENT SUPPLEMENTAIRE GTD AM

Tout équipage GTD dont aucun pilote ne dépasse 2.9k lors de son embauche est considéré comme amateur "GTD AM"
Sitôt qu'un pilote de plus de 2.9K est embauché dans un équipage (même pour une seule manche), l'équipage n'est plus considéré comme "GTD AM" jusqu'à la fin du Championnat.

Un classement supplémentaire **GTD AM** est réalisé par le CO. Dans cet affichage, seuls les équipages GTD AM apparaissent.
Les points attribués à un équipage dans le classement GTD AM sont les mêmes que ceux qui lui sont attribués dans le classement GTD. (détails en chapitre 10.12)

Pour plus de lisibilité, les équipages GTD AM ont leur nom d'équipe qui commence par [A], les autres GTD ont leur nom d'équipage qui commence par [P]. Un espace doit être laissé entre le crochet fermant et le début réel du nom de l'équipage.

7.3 NOTES SUPPLEMENTAIRES

Préambule : Lors de son inscription, le CO n'est pas en mesure de contrôler si le compte d'un pilote est un compte principal ou secondaire

- Si un pilote réalise plus de 66% du nombre de tours de l'équipage, les points de classement sont divisés par 2, arrondis à l'unité supérieure. (Voir calculatrice dans le chapitre 10.5)
- Tout équipage ne réalisant pas 80% du nombre de tours du leader de sa catégorie et de son split ne marque pas de point.
- Si un seul pilote participe à la course, l'équipage est disqualifié de l'épreuve.
- Si un pilote non pré-qualifié prend le volant sur le serveur de course, l'équipage est disqualifié de l'épreuve.
- Les ex aequo aux classementx GTP et GTD sont départagés selon la méthode décrite en chapitre 10.2

8. ARBITRAGE ET PÉNALITÉS ▲

8.1 COMMISSION DE COURSE

Une commission de course (CC) est mise en place pour le split 1, si au moins 4 arbitres de structures différentes se portent volontaires pour la manche, auprès du Comité d'Organisation (CO).

Le split 2 n'est pas arbitré, sauf un nombre suffisant d'arbitres permet au CO d'y organiser une commission de course.

8.1.1 : Mise en place

Les arbitres volontaires sont priés de se faire connaître dans le canal discord "organisation_arbitres"
Demander auprès des membres du CO l'accès à ce canal, si nécessaire

- Un arbitre peut faire partie d'un équipage pour lequel il ne roule pas durant cette manche.
- Le CO ne fait pas appel à candidature, c'est aux équipages concurrents de s'organiser pour lui proposer des arbitres.
- Les discussions inter-structures pour la désignation des arbitres sont possibles sur le canal discord "organisation_arbitres".
- Un arbitre doit être disponible pour toute la durée de la manche (à partir des qualifications).

- Deux arbitres ne peuvent appartenir à la même structure lors d'une même manche.
- Un arbitre ne juge pas les incidents dans lesquels une voiture de sa structure est impliquée.
- Un arbitre est tenu à la confidentialité.
- Si plus de 9 arbitres se portent volontaires, le CO désigne les 9 arbitres retenus.
- Le CO se charge de présenter l'organisation de l'arbitrage aux volontaires retenus.
- Le CO invite les arbitres retenus dans le canal discord de "Direction de course"
- Le Directeur de course ou le représentant qu'il désigne s'occupe de la retranscription des pénalités indiquées par la CC.

8.1.2 Moyens :

La CC peut scruter les sessions :

- A l'aide des outils du jeu (replay, focus on crash...)
- A l'aide d'un outil logiciel de remontée des incidents. (ioverlay, ATVO ou autre)
- A l'aide des remontées (reports) des concurrent à travers l'outils discord (BOT)

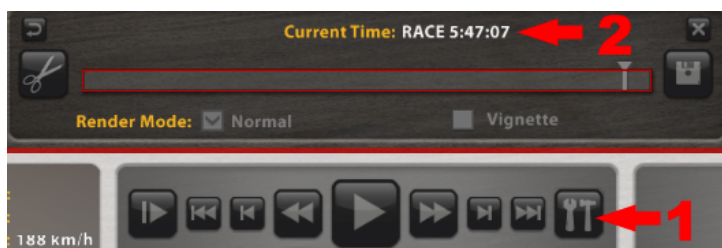
8.1.3 Réclamation par les équipages (BOT)

La commission de course ne peut observer toutes les irrégularités.

En conséquence, en session de course, un équipage peut signaler ce qui lui semble être une infraction ou un problème technique.

Un report doit être réalisé par un équipage dans son canal d'équipage (discord LSR) en utilisant le BOT discord de la manière suivante :

- Écriture de la commande /report
- Indication du Split de l'incident
- Numéro des voitures impliquées (ex : #100 - #200)
- Timestamp
Cette valeur est disponible par le biais de la boite à outils "replay" dans iRacing



- Bref descriptif

Après avoir répondu à ces questions, l'équipage reçoit dans son canal d'équipage une confirmation de l'envoi du rapport d'incident à la Direction de Course

Le suivi du jugement des réclamations est disponible à l'adresse suivante : [LIEN](#)

NB 1 : Un incident doit être signalé dans les 30 minutes suivant les faits. Au-delà, celui-ci n'est pas pris en compte par la CC.

NB 2 : Un équipage, dont deux reports ont été jugés "sans suite", perd le droit d'examen de tout nouveau report de sa part pour cette manche.

NB 3 : Les participants peuvent signaler des incidents, des difficultés techniques ou des comportements inadaptés à l'aide du BOT.

NB 4 : Toute autre communication que celle du BOT ne sera pas lue

8.2 PÉNALITÉS

8.2.1 Contestations

Les pénalités infligées par la CC ne peuvent être contestées.

Dans l'unique cas d'une erreur flagrante d'équipage, entrer dès que possible en contact par discord avec le Directeur de Course.

8.2.2 Communication

Les pénalités décidées par la CC sont envoyées à travers le jeu par le Directeur de Course, à l'aide de commandes d'administration.

Un équipage ne peut donc s'y soustraire sans encourir les pénalités du jeu lui-même.

Les pénalités sont publiques : elles sont visibles en temps réel dans la page [HTTPS://WWW.LIVE-SIMRACING.COM/CFE-2024-PENALITES/](https://www.live-simracing.com/cfe-2024-penalites/)

8.2.3 Licence des pilotes

Le CO du CFE gère la validation des pilotes qui participent à ses éditions, à l'aide de licences.

En début de Championnat chaque pilote reçoit une licence qui comporte 10 points (10 PdL)

Le nombre de point de licence est affecté par les incidents où la responsabilité du pilote est engagée

La gestion des PdL est entièrement réalisée par le CO

Tout pilote ne possédant plus de PdL est suspendu jusqu'à la fin de la saison avec effet immédiat.

Par ailleurs, le pilote est interdit de Championnat CFE la saison suivante.

8.2.3 Barème et incidence des pénalités

Préambule : La sévérité de la pénalité de toute infraction non prévue dans le présent règlement est laissée à l'appréciation du CO.

8.2.3.1 Skins et identification de l'équipage

- Contenus pornographiques, racistes, injurieux, xénophobes, religieux et politiques : disqualification de l'équipage

8.2.3.2 Pré-qualifications

- Erreur de type ou marque de voiture : Série non prise en compte
- Chrono supérieur à 105% du meilleur chrono de sa catégorie dans la même session : Série non prise en compte

8.2.3.3 Qualifications

- Gêne pour un adversaire à incidence faible : avertissement // Points de licence -1
- Gêne pour un adversaire à incidence forte : Drive Through // Points de licence -2
- Manoeuvre de conduite illégale (chauffe etc...) : Drive Through // Points de licence -1
- Usage illégal de la touche ESC : Drive Through // Points de licence -1
- Non respect des ordres des admins : Points de licence -1

8.2.3.4 Course

Après analyse par la commission de course, selon la responsabilité et la gravité des faits, les pénalités suivantes peuvent être appliquées pour chaque incident de course :

- Fait de course
- Avertissement // Points de licence -1
- Drive Through // Points de licence -2
- Stop N Go 10 secondes // Points de licence -3
- Stop N Go 20 secondes // Points de licence -3
- Stop N Go 45 secondes // Points de licence -4
- Stop N Go 90 secondes // Points de licence -4
- DSQ de l' équipage // Points de licence -5

8.2.3.5 Incidents de fin de course

Dans le cas d'un incident lors des derniers tours de course, ne laissant pas le temps nécessaire à la CC de statuer et d'appliquer la pénalité, celle-ci est ajoutée au temps final de course de la voiture concernée, selon le barème suivant :

- Avertissement // Points de licence -1
- Drive through = 30 secondes // Points de licence -2
- Stop N Go 10 secondes = 50 secondes // Points de licence -3
- Stop N Go 20 secondes = 60 secondes // Points de licence -3
- Stop N Go 45 secondes = 95 secondes // Points de licence -4
- Stop N Go 90 secondes = 130 secondes // Points de licence -4
- DSQ de l' équipage // Points de licence -5

De ce fait, le classement de course publié par iRacing ne peut être considéré comme résultat de l'épreuve. Le classement définitif de l' épreuve n'est communiqué qu' après prise en compte des pénalités reportées. Seul le classement établi par le CO est considéré comme document officiel.

8.2.3.6 Controles administratifs "post-course"

Après la course a lieu un contrôle administratif. Celui ci permet de vérifier que les voitures ont été bien identifiées et bien nommées, pendant l' épreuve.

Tout manquement entraine des difficultés importantes pour l'organisation et les automatismes qu'elle utilise.

Dès qu'un équipage entre sur un serveur, son identification (Numéro de Plaque, nom d' écurie) ne peut être modifié.

Il convient donc que les équipages s'assurent **avant** de s'inscrire sur le serveur :

- Qu'ils choisissent la voiture (numéro de team au sens iracing) déclarée aux organisateurs. Ce numéro est inscrit en rouge, après le nom de l' équipe, dans la **PAGE DES ÉQUIPAGES**
- Que le numéro de plaque correspond bien à celui de la voiture déclarée aux organisateurs

A partir de la manche 1, tout manquement entraine une pénalité de 5 points au classement général, en cas de récidive. Pour le nommage des écuries, si l'erreur de nom est "légère" (à l'appréciation du CO), une indulgence peut être accordée

8.2.3.7 Médias

Pendant ou après la course, sur tout média mis à disposition par le CO, bannissement définitif de l' équipage du championnat en cas de :

- Propos ou écrits pornographiques, racistes, injurieux, xénophobes, discriminatoires, religieux ou politiques
- Mise en cause de l'organisation, des membres de la commission, des pilotes, des équipages ou de tout partenaire de l'organisation

Pour éviter tout débordement, le canal discord "fan-zone" est fermé pendant la session de course.

9. COMMUNICATIONS ▲

Tous les concurrents inscrits sont inclus, pour la durée du championnat uniquement, sur le site internet Live-Simracing : **[HTTPS://WWW.LIVE-SIMRACING.COM](https://www.live-simracing.com)**

Toutes les communications de l'organisateur avec les concurrents se font par le canal officiel du **[DISCORD LIVE-SIMRACING](#)**.

L'organisateur n'assume aucune responsabilité en cas de non-livraison due à des perturbations techniques (mailbox plein, désactivé, ou

courrier catalogué comme spam, entre autres).
Les concurrents peuvent s'informer et écrire dans les canaux dédiés au championnat.
Dans la phase de briefing qui précède chaque course, il est obligatoire de se connecter au chat vocal.

10. ANNEXES ▲

- 10.1 - CAUTIONS
- 10.2 - EX AEQUOS
- 10.3 - BAREMES INDICATIFS À L'USAGE DES ARBITRES
- 10.4 - LIENS UTILES
- 10.5 - CALCULETTE 66%
- 10.6 - REJOINDRE LA LEAGUE DANS LE JEU
- 10.7 - BIEN NUMÉROTÉ LA VOITURE DANS LE JEU
- 10.8 - ENGAGER DANS LE JEU LA VOITURE DE L'ÉQUIPAGE
- 10.9 - ENGAGER DANS LE JEU LE PILOTE DANS LA VOITURE DE L'ÉQUIPAGE
- 10.10 - UTILISER LES LIVRÉES OFFICIELLES DU CFE
- 10.11 - EXEMPLES DE PARAMÉTRAGE DE LA MÉTÉO
- 10.12 - BAREMES, CATÉGORIES, SPLITS
- 10.13 - AFFICHAGE DES PÉNALITÉS EN DIRECT

10.1 VERSEMENT DE LA CAUTION

Prérequis

Avant de commencer à verser la caution, il faut :

- Connaître le numéro de son véhicule , qui a été attribué par les CO du CFE.
Ce numéro se trouve dans la page des équipages : **LIEN**
- Posséder un compte PayPal (sinon, l'ouvrir pendant le paiement de la caution)
- Agir en tant que Team Manager (TM). En effet, seul le Team Manager de la voiture engagée doit payer cette caution.
Elle ne peut être restituée qu' au Team Manager de l' équipage.

Processus

Cliquer sur le lien suivant : <https://paypal.me/CFEbyLSR>

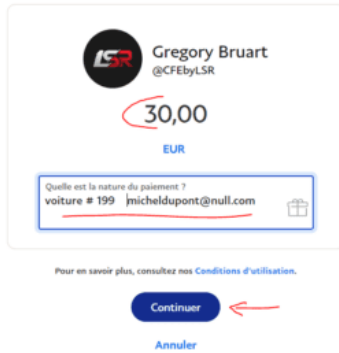


Dans l' écran suivant, se connecter à son compte Paypal (ou éventuellement en créer un)



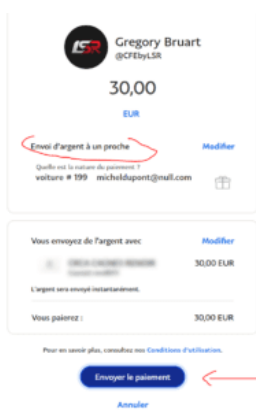
Dans l' écran suivant, saisir la somme de 30 euros, puis les informations pour identifier la caution :

- Le numéro de la voiture
- L'adresse PayPal pour la restitution éventuelle de tout ou partie de la caution



Enfin, vérifier les informations.

Important : Laisser l'option "envoi d'argent à un proche"
Procéder au paiement



Dans les heures qui suivent, la page des équipages indique que la caution a été payée, ce qui correspond à l'engagement définitif de l'équipage.



10.2 : EX AEQUOS

Si deux équipes ou plus terminent la saison avec le même nombre de points, la meilleure place du championnat est attribuée à :

- L'équipe avec le plus grand nombre de victoires.
- Si le nombre de premières places est le même, l'équipe avec le plus grand nombre de deuxièmes places et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.
- En cas d'égalité supplémentaire, le temps au tour le plus rapide de toutes les courses communes est combiné pour les deux équipages. L'équipage avec le temps total le plus bas lorsque tous les temps au tour les plus rapides sont combinés, l'emporte.
- En cas d'égalité supplémentaire, l'équipage engagé le premier l'emporte.



10.3 : BARÈME INDICATIF A L'USAGE DES ARBITRES

Dans un premier temps est évalué si un incident est de type :

- malveillance (gravité 5)
- prise de risque excessive (gravité 4)
- incompétence, manque de savoir faire ou de sang-froid. (gravité 3)
- ratage, manque de concentration (gravité 2)
- incompréhension (gravité 1)

Ensuite, sont considérés les facteurs aggravants :

- dégâts directs ou indirects pour plusieurs adversaires : +5
- dégâts importants de l'adversaire : +3
- dégâts légers de l'adversaire : +2

- sortie de piste sans dégât apparent de l'adversaire : +1
- bataille sans intérêt au classement +1
- premiers tours, où l'enjeu est faible : +1
- sous drapeau jaune (suraccident) : +3
- récidive : +3
- état de la voiture contraire à la sécurité : +3

Enfin les facteurs minorants :

- situation d'évitement : -2
- la victime est coupable en partie de l'incident : -2
- rendu de position -1
- abandon du responsable : -3
- NB : un problème technique n'est pas un facteur minorant

Le barème de pénalité est alors fonction de nombre de points total notés pour l'incident :

- 0 : Fait de course
- 1 ou 2 : Avertissement // Points de licence -1
- 3 ou 4 : Drive Through // Points de licence -2
- 5 : Stop N Go 10 secondes // Points de licence -3
- 6 : Stop N Go 20 secondes // Points de licence -3
- 7 : Stop N Go 45 secondes // Points de licence -4
- 8 : Stop N Go 90 secondes // Points de licence -4
- >8 : DSQ de l'équipage // Points de licence -5



10.4 LIENS UTILES

- [LE SITE WEB LSR](#)
- [LE FORMULAIRE D'INSCRIPTION](#)
- [LES ENGAGÉS](#)
- [LES PRÉ-QUALIFIÉS AVANT CHAQUE COURSE](#)
- [LES RÉSULTATS DE CHAQUE COURSE](#)
- [LE CLASSEMENT GÉNÉRAL](#)
- [LES COMMUNICATIONS DU CO](#)
- [LES INFORMATIONS SUR LA COURSE À VENIR](#)
- [LES DISCUSSIONS AVEC LES AUTRES PILOTES : \(CANAL FERMÉ LES JOURS DE COURSE\)](#)



10.5 : DURÉE MAXIMALE DE PILOTAGE (RÈGLE DES 66%)

La vérification réalisée par le CO est la suivante :

- Le CO vérifie le nombre de tours réalisés par l'équipage à la fin de la course (exemple 112).
- On calcule le nombre de tours maximum que doit réaliser un pilote pour cette voiture ($66\% \times 112 = 73,92$ tours)
- Si nécessaire, on arrondit le résultat obtenu à l'unité inférieure puis on ajoute 1.
- Si un pilote de l'équipage dépasse cette limite, le nombre de points marqués par l'équipage pour cette course est divisé par 2. (dans notre exemple : 74 tours ou moins : OK... 75 tours ou plus : pénalité)

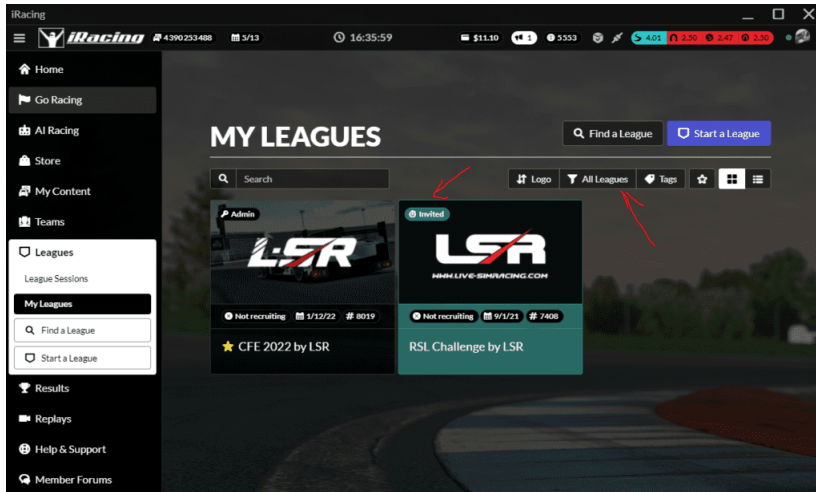
Pour les calculs, la [CALCULETTE](#) peut être utilisée.



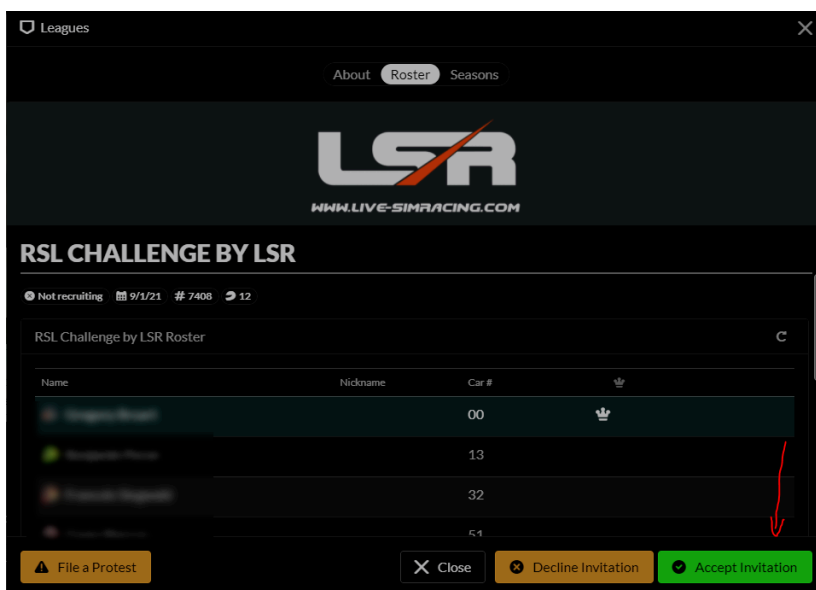
10.6 : REJOINDRE LA LEAGUE CFE 2024 BY LSR DANS LE JEU

Tous les pilotes engagés dans le CFE 2024 reçoivent une invitation pour rejoindre la ligue. (si ce n'est pas le cas, demandez à votre team manager de contacter le CO)

Pour accepter cette invitation, dans l'UI du jeu iRacing, aller dans "My leagues", vérifier que les filtre sont bien configurés à "**ALL LEAGUES**">br> (ici, en exemple, l'invitation concerne la ligue RSL Challenge by LSR, mais vous devrez réaliser cette opération pour la league CFE 2024 by LSR)

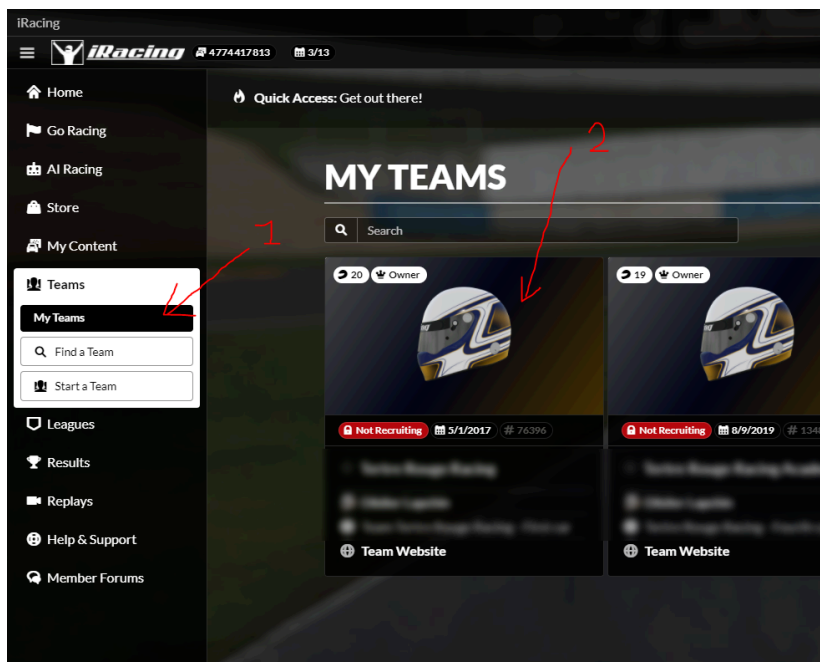


Cliquer sur la ligue concernée, et dans l' écran suivant, accepter l'invitation.

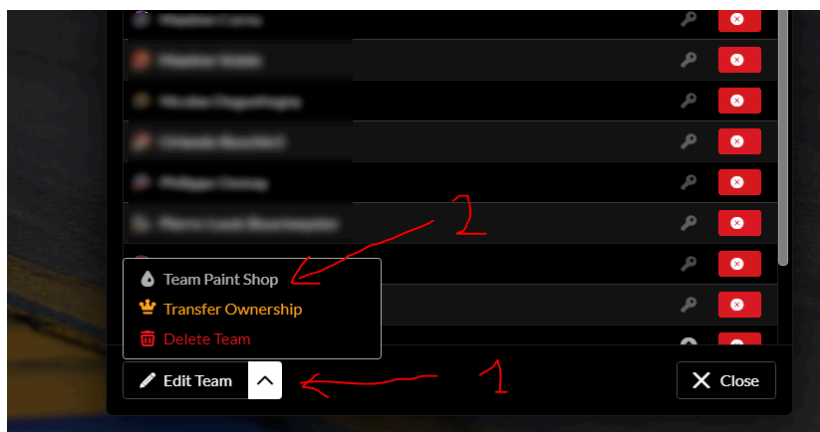


10.7 NUMÉROTÉ CORRECTEMENT SA VOITURE POUR LE CFE 2024

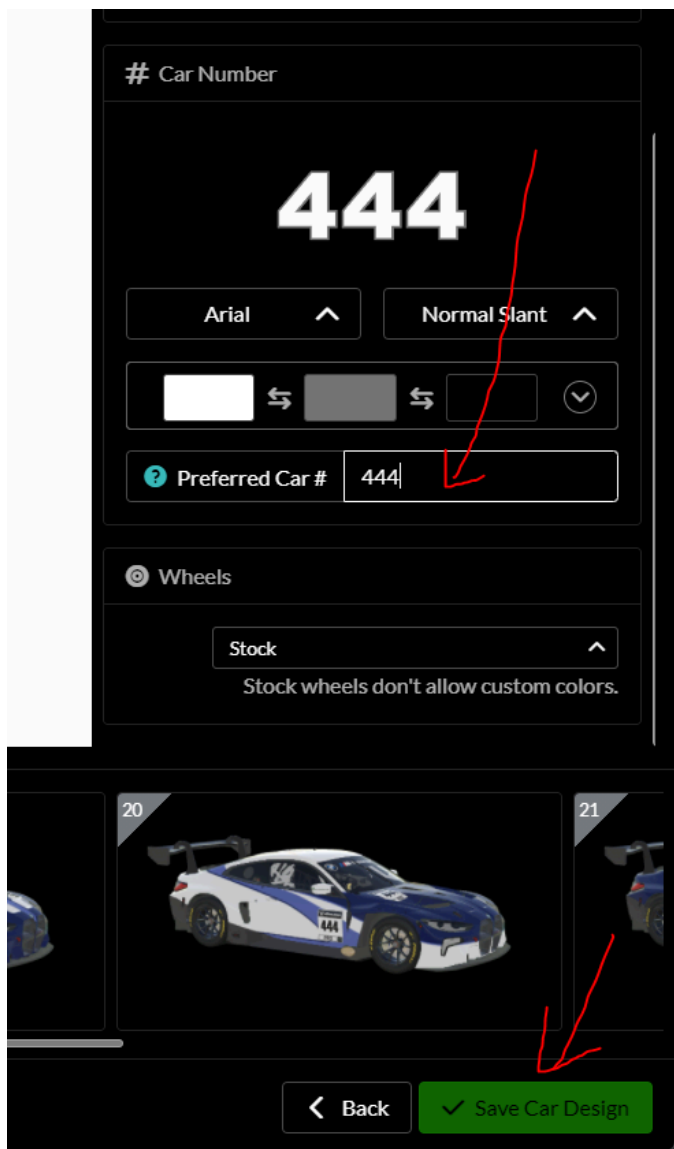
Cette manipulation est à réaliser par le propriétaire (au sens iRacing) de l'équipe, dans le jeu. Choisir dans le jeu la Team dont on est propriétaire et qui va participer au Championnat



En bas de l'écran suivant, cliquer sur la flèche à droite de "Edit team" puis sur "Team Paint Shop"



Dans la fenêtre de l'atelier de peinture, aller à droite de la page, faire défiler jusqu'en bas puis saisir le numéro de la voiture (attribué par le CO)
Enfin cliquer sur "Save Car Design"



10.8 ENGAGER CORRECTEMENT UNE VOITURE LORS D'UNE COURSE DU CFE 2024

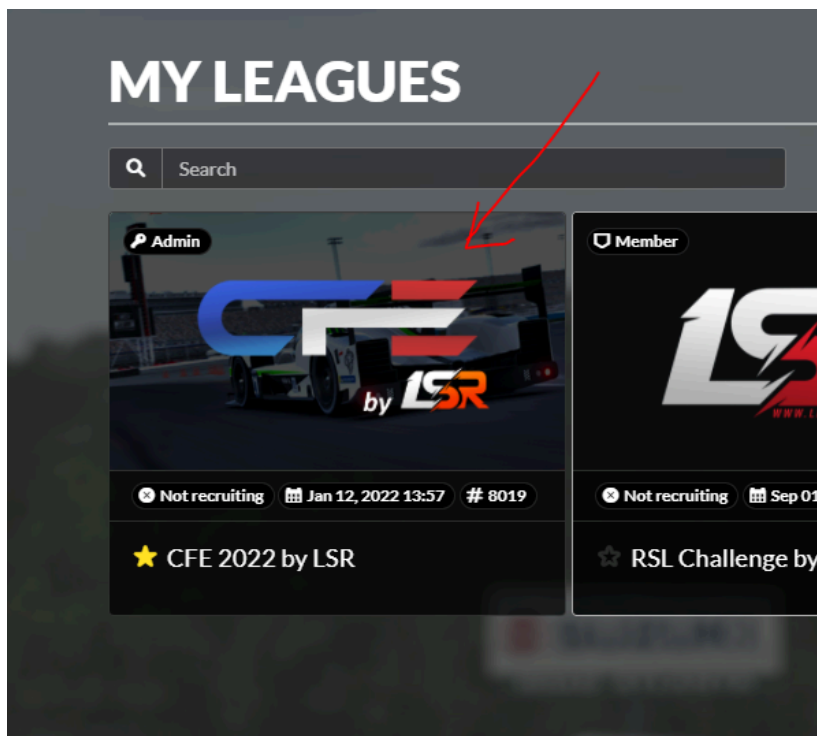
La procédure d'engagement d'un équipage pour une session s'effectue en deux étapes :

- Engagement de la voiture
- Engagement des pilotes

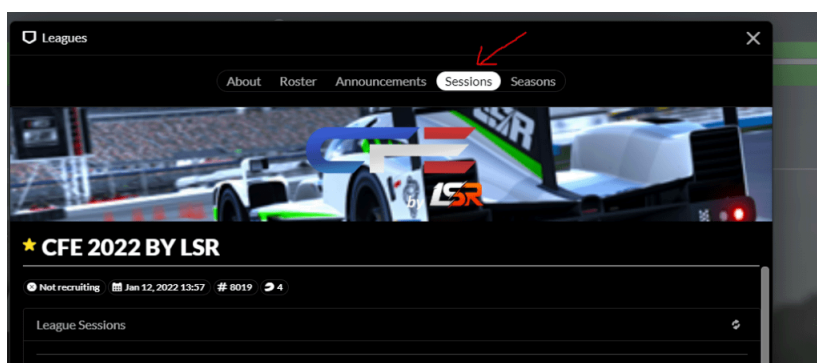
Cette explication ne décrit que la **première étape**

Toute voiture engagée sur une course doit faire partie des voitures engagées au championnat. L'utilisation d'une voiture non autorisée est disqualificative pour tout l'équipage et toute la manche.

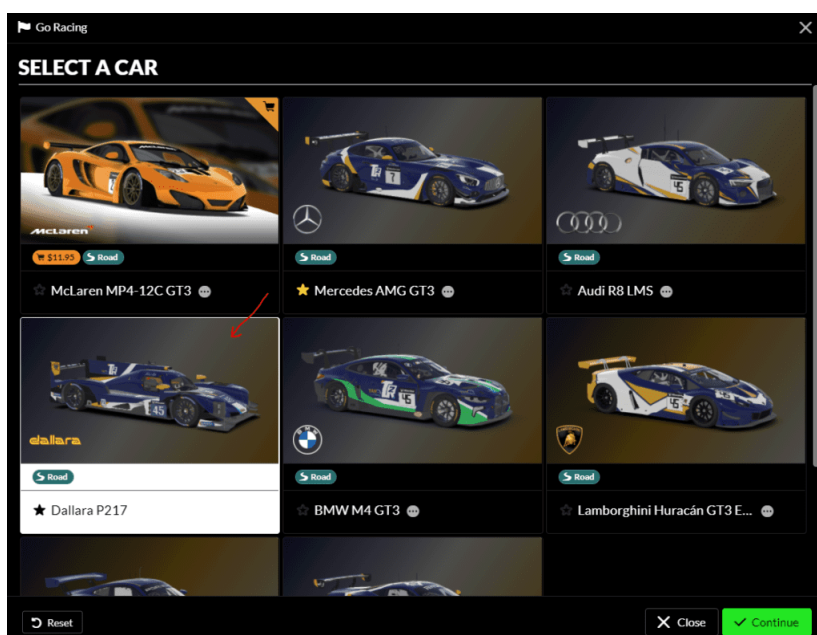
Dans le menu "League Sessions", après avoir mis le filtre sur "all leagues" cliquer sur la session de la ligue CFE 2024 by LSR



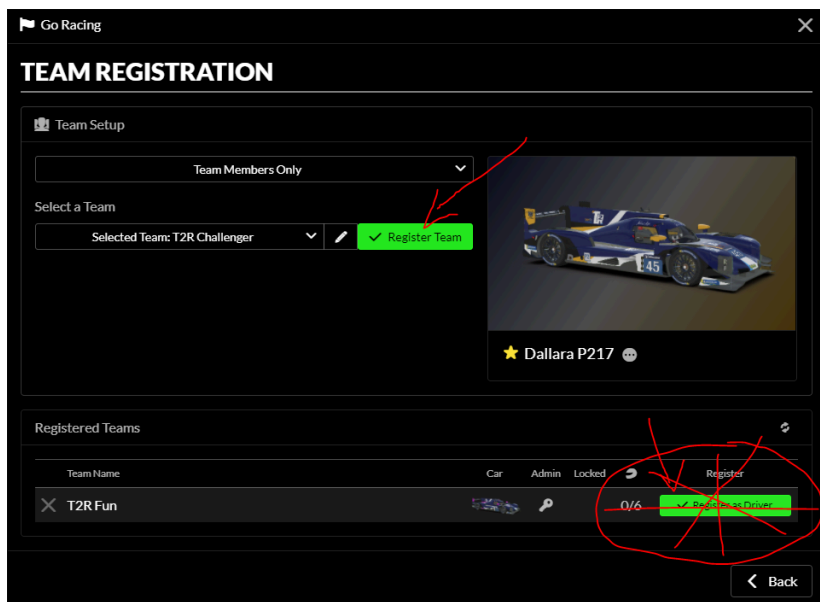
Dans la boîte de dialogue, se positionner en haut l'onglet "sessions" puis choisir la session à rejoindre.
NB : Avant que les sessions soient ouvertes, il est possible de rejoindre en solo ces sessions pour s'entraîner, seul.



Choisir ensuite le type de voiture à engager



Dans l'écran suivant, choisir "team member only", qui doit contenir tous les membres de l'équipe (*) puis choisir l'équipe à engager. (ne pas se tromper !!!)
 Enfin, cliquer sur Register Team



(*) La procédure pour construire une équipe est disponible dans un tuto vidéo créé par iRacing : <https://www.youtube.com/watch?v=eBLAfhy-gU>
 La voiture est maintenant engagée. Pour éviter toute confusion revenir à la fenêtre principale de l' UI, avant de s'engager en tant que pilote.



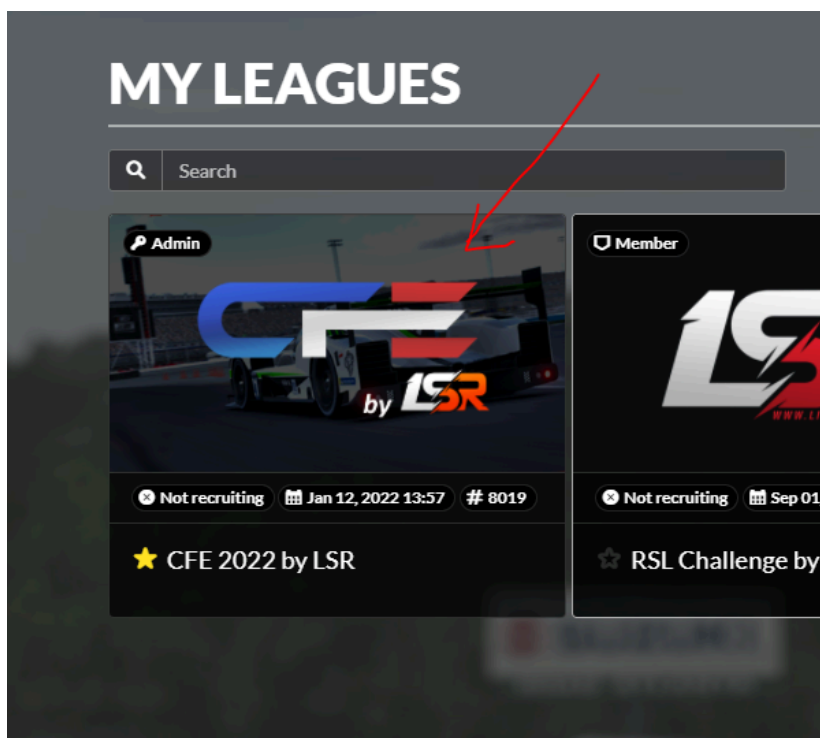
10.9 - ENGAGER DANS LE JEU LE PILOTE DANS LA VOITURE DE L' ÉQUIPAGE

La procédure d'engagement d'un équipage pour une session s'effectue en deux étapes :

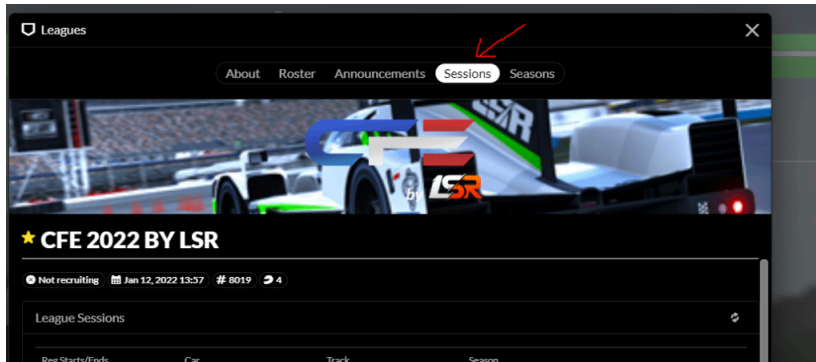
- Engagement de la voiture
- Engagement des pilotes

Cette explication ne décrit que la **seconde étape**

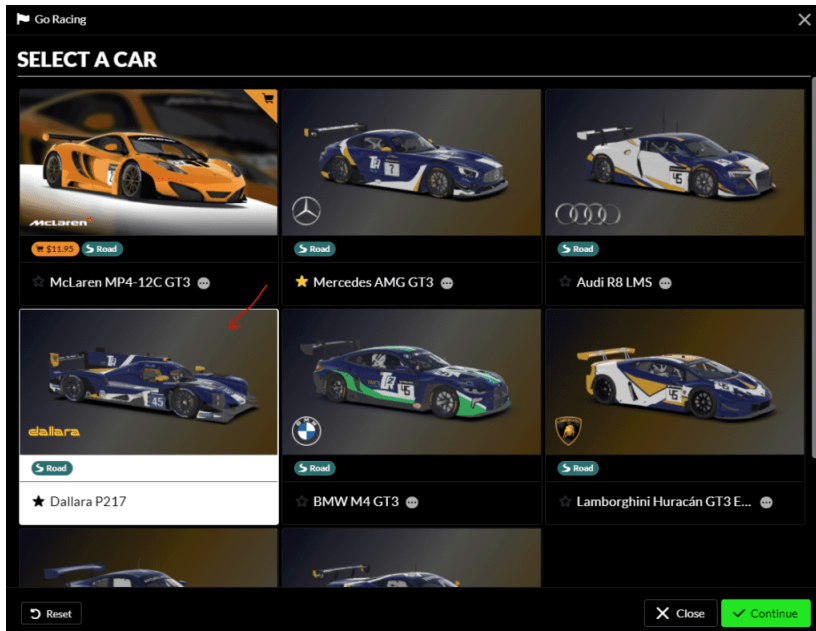
Dans le menu "League Sessions", après avoir mis le filtre sur "all leagues" cliquer sur la session de la ligue CFE 2024 by LSR



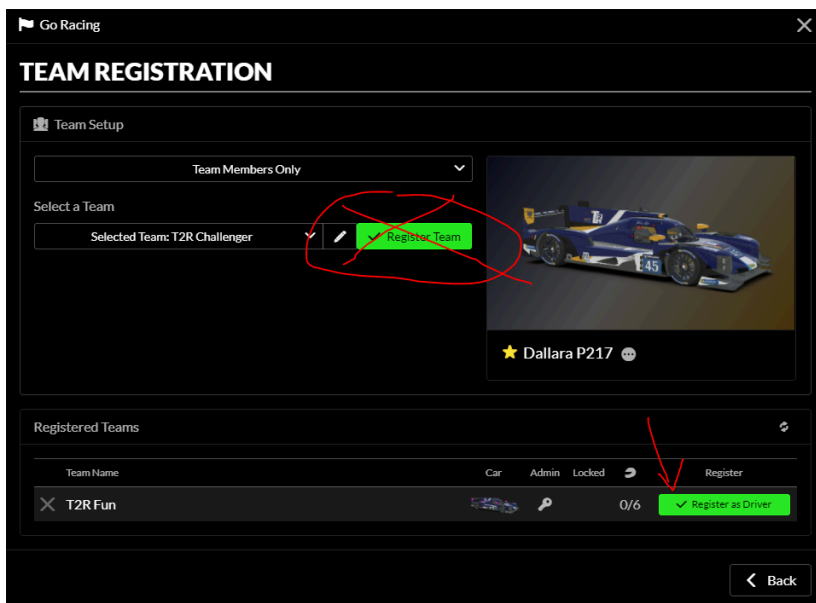
Dans la boîte de dialogue, positionner en haut l'onglet "sessions" puis choisir la session à rejoindre.
NB : Avant que les sessions soient ouvertes, il est possible de rejoindre en solo ces sessions pour s'entraîner, seul.



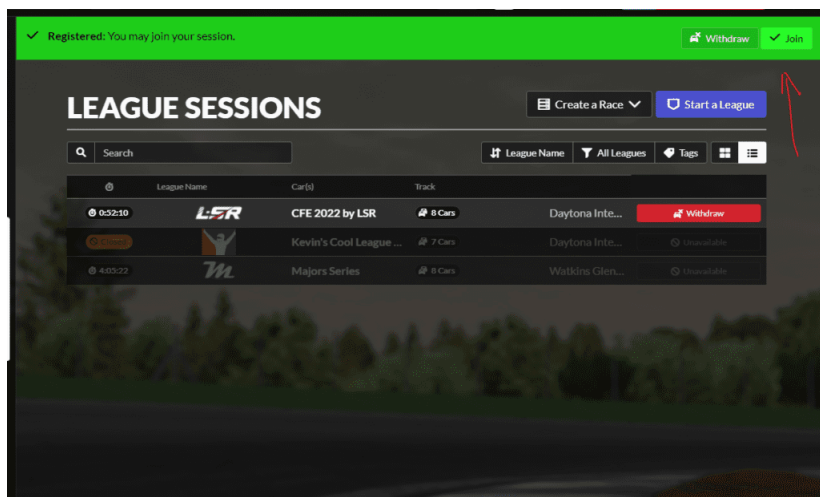
Choisir ensuite le type de voiture à engager



Choisir l'équipe à rejoindre en tant que pilote et cliquer sur "Register as Driver" (ne pas se tromper !!!)



Il ne reste plus qu'à rejoindre le serveur



10.10 - UTILISER LES LIVRÉES OFFICIELLES DU CFE

Cette année, le CO met en place une visualisation des couleurs des équipages dans les pages du site.
Par exemple : **LIEN**

Deux phases nécessitent l'intervention des Team Manager (ou des pilotes), pour cette mise en place :

10.10.1 Mise à jour du skin de l'équipe avec les templates fournis

Télécharger les étiquettes du CFE 2024 sur le site LSR (CFE 2024 – médias) ou directement **ICI**

Lancer Photoshop (ou équivalent, par exemple **PHOTOPEA**).

Ouvrir le fichier PNG téléchargé correspondant à la voiture ET le fichier TGA utilisé pour le skin de la voiture.

Se positionner sur le PNG, sélectionner tout (CTRL A) et copier (CTRL C)

Se positionner alors sur le fichier TGA de du skin et collez le calque (CTRL V)

Fusionner les calques (ou aplatir l'image, selon le menu du logiciel)

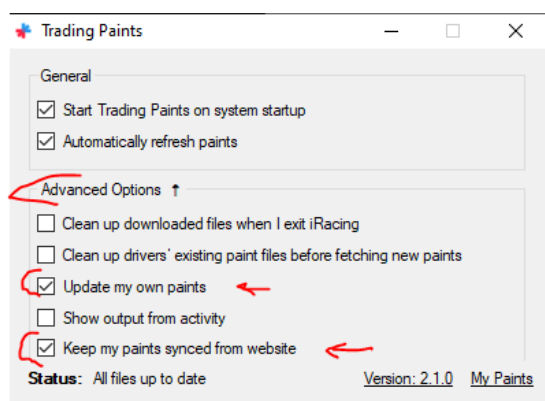
Sauvegarder le résultat comme nouveau fichier TGA (On peut modifier son nom)

Sauvegarder et uploader sur trading paint le skin mis à jour (en prenant soin de vérifier que la voiture est correctement numérotée.)

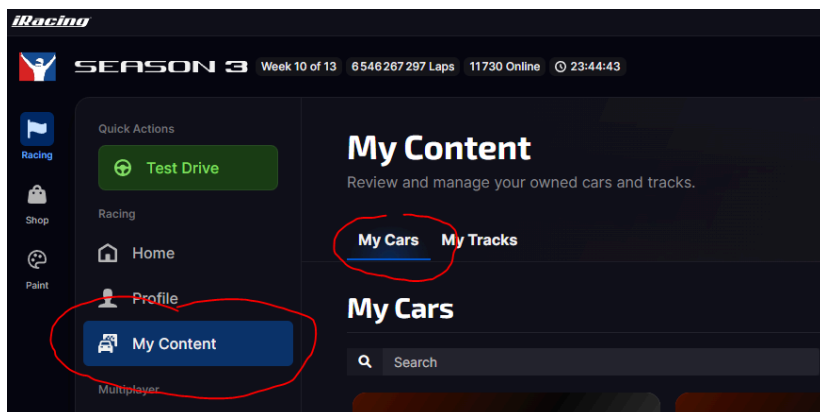
ATTENTION Il existe de nombreuses saisons concernant le CFE 2024, dans trading paint (Prologue, Split 1, Split 2 etc...). N'oubliez pas de transférer le TGA dans toutes les saisons

10.10.2 Envoi de l'image de profil au CO du CFE

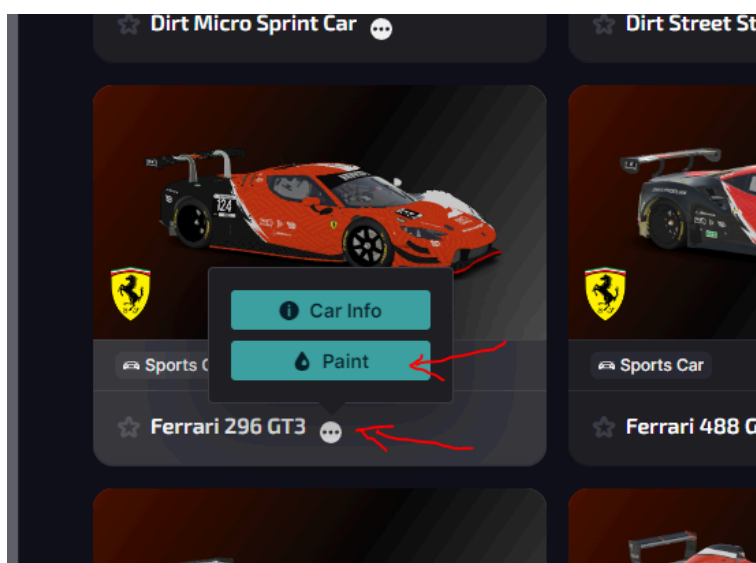
Dans Trading Paints, vérifier qu'au moins les deux case indiquées ci dessous soient cochées :



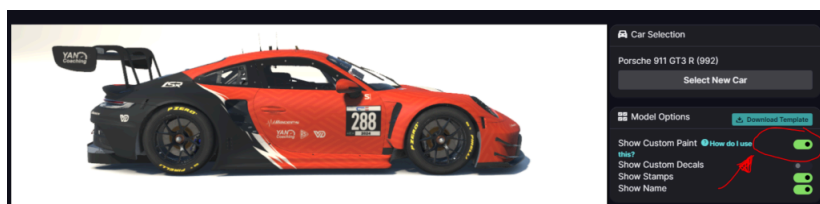
Dans le jeu, choisir "Content" puis "My Cars"



Selectionner la voiture puis faire "Paint"



Verifier que l'option "Show Custom Paint" est bien selectionnée, et que le numéro s'affiche bien sur l' étiquette CFE 2024
 Agrandir le plus possible la voiture dans l'affichage
 Placer la voiture bien de profil, avec le nez vers la droite, bien à plat.



Faire une copie d' écran.
 Envoyer cette copie d' écran à didier.lapchin@gmail.com
 Le CO se charge de détourer et de mettre à la bonne échelle l'image reçue.



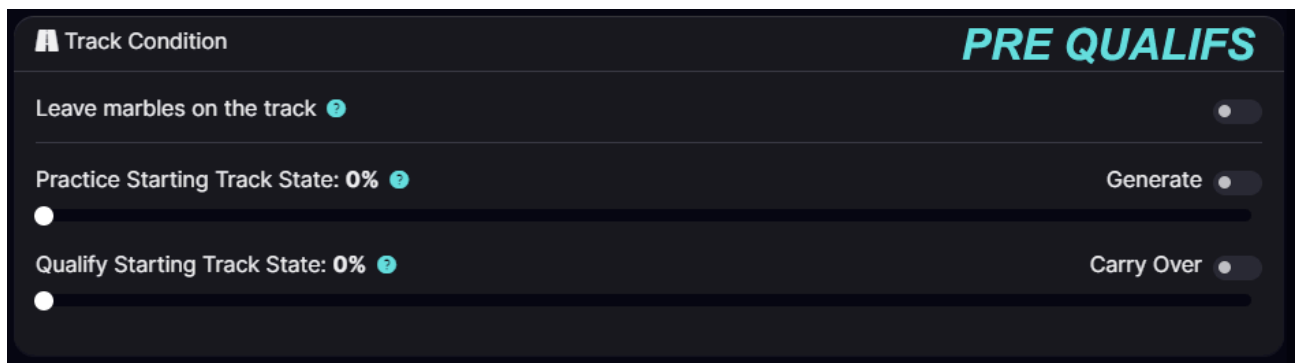
10.11 - EXEMPLES DE PARAMÉTRAGE DE LA MÉTÉO

10.11.1 Paramétrage des pré-qualifications

La météo des serveurs de préqualification est "fixed", de façon à ce que toutes les sessions soient en conditions identiques.
 Exemple :



L' évolution de l' état de la piste est dévalidée, de façon à ne pas changer en cours de session



10.11.1 Paramétrage des courses

La météo des serveurs de course est "realistic", mais avec des critères fixés.
 Les conditions peuvent donc être légèrement différentes entre le split 1 et le split 2
 Exemple :

L' évolution de l' état de la piste n'est pas dévalidée, l' état de la piste évolue donc dans le temps



10.12 - BAREMES, CATÉGORIES, SPLITS

Dans le CFE 2024, tout le monde est en compétition pour un unique classement par catégorie GTP ou GTD.

Classement GTD Am

Un équipage GTD Am marque le même nombre de points qu'un équipage GTD pour un même résultat. Ainsi, au sein du classement, si un équipage GTD Am possède (par exemple) un total de 24 points, il sera 32ème du classement GTD et, avec ce même nombre de points, 9ème au classement GTD-AM.

Splits

Au vu du nombre d'équipages inscrits, il est parfois nécessaire de séparer chaque manche en 2 splits.

Lors de chaque manche, selon les chronos réalisés par les pilotes lors des pré-qualifications, un équipage est alors dirigé en split 1 ou en split 2.

Par exemple, un équipage peut remporter des points :

- en split 1 lors de la première manche
- en split 2 lors de la deuxième manche
- en split 2 lors de la troisième manche
- en split 1 lors de la quatrième manche
- en split 2 lors de la cinquième manche

Le cumul de ces points sert à établir le classement général pour les catégories GTP et GTD. On remporte plus de points en split 1, il est donc préférable, lors de chaque manche, d'essayer d'accéder à ce split, pendant les pré-qualifications.



10.13 - AFFICHAGE DES PÉNALITÉS EN DIRECT

Durant les courses du CFE, il est possible de suivre en direct et en temps réel les arbitrages réalisés par la commission de course. (dans le cas où celle ci a été mise en place, voir chapitre 8.1)

La **PAGE DES PÉNALITÉS, SUR LE SITE** est automatiquement mise à jour toutes les 30 secondes et fonctionne **en temps réel**
Important : On peut l'afficher sur un smartphone.

On distingue deux états :

- L' événement est en cours d'analyse (la ligne de couleur bleue)
- L' événement à été analysé et un jugement a été rendu. (couleur verte à rouge foncée, en fonction de la pénalité)

[Prologue](#) [Manche 1](#) [Manche 2](#) [Manche 3](#) [Manche 4](#) [Manche 5](#)

CFE 2024 - Manche 1						
#	Moment	Car	Type	Nature	PdL	Détails
2	01:00:00	288	Analyse en cours...			
1	00:00:00	288	Drive Through	Contact	2	détails



Chaque ligne à l' état jugée possède un petit lien "détail" qui permet d'afficher plus d'informations sur l' incident :

[Prologue](#) [Manche 1](#) [Manche 2](#) [Manche 3](#) [Manche 4](#) [Manche 5](#)

CFE 2024 - Manche 1						
#	Moment	Car	Type	Nature	PdL	Détails
2	01:00:00	288	Analyse en cours...			
1	Fermer le détail					
Saison : CFE 2024 Manche 1 Session : Race Timestamp : 00:00:00 Voiture responsable : 288 Pilote : Didier Lapchin Points de Licence (pilote) : 2 Nature : Contact Type de pénalité : Drive Through Impliquées : 288-388 Description : fghfghfgh fgh fghf ghfghfgh fgh						

