

# LIGUE FRANCOPHONE GT3 2025 - RÈGLEMENT

Version 1.6 - 10 Juillet 2025



## PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

La Ligue Francophone GT3 (LF-GT3) édition 2025 est un ensemble de compétitions sur la simulation iRacing, ouvertes à tous les joueurs en mesure de comprendre la réglementation en français. Elle est gratuite et accessible à tous les niveaux de pilotage, sans aucune contrainte de participation. Elle se déroule de janvier à décembre 2025. A son issue est décerné le titre de Champion Francophone iRacing GT3 2025.

Les voitures utilisées lors de toute la compétition sont celles de la catégorie GT3 de la simulation iRacing. Le présent règlement peut être modifié par le CO, pour l'adapter aux différents aléas possibles. Toutefois, le CO s'engage à en maintenir l'esprit et la finalité.

Un serveur Discord **obligatoire** dédié à la compétition est mis en place : <https://discord.gg/TTVMYaz>

## COMITÉ D'ORGANISATION

Un Comité d'Organisation (CO) met en place les épreuves, en fait la publicité, et se charge des classements, ainsi que de la gestion du serveur discord de la compétition. Le comité d'organisation gère lui-même le recrutement ou le remplacement de ses organisateurs.

Le CO et les épreuves ne sont liés en aucune manière au site iracing.com. Il est composé de :

- Yannick Lapchin
- Didier Lapchin
- Gregory Bruart
- Florian Denard
- Antoine Bastard
- François Dufourniaud

# PROCÉDURE D'ADMISSION

L'inscription à la ligue est ouverte dès la parution de ce règlement jusqu'au mercredi 19 novembre 2025

Pour participer à la compétition, il faut :

- postuler dans iRacing sur la league LIGUE FRANCOPHONE GT3
- rejoindre le serveur <https://discord.gg/TTVMyaz>, salon "admissions" de la section Ligue Francophone GT3 et faire acte de candidature pour devenir pilote

**NB 1** : pour que le lien soit réalisé sans difficulté entre votre participation dans le jeu et vos classements et interventions sur discord, **il est impératif que votre pseudo sur le serveur discord Ligue Francophone GT3 soit identique à votre prénom+nom dans le jeu.**

Le mode d'emploi de l'admission est disponible sur le canal "aide-faq" du site discord de la LF-GT3.

**NB 2** : L'admission des pilotes de la Ligue de France Legend Track 2024 est automatiquement reconduite pour la Ligue Francophone GT3 2025.

## CALENDRIER DE LA COMPÉTITION

La compétition est constituée de 3 saisons de 3 manches, et d'une Super Finale. Les 3 saisons de 3 manches suivent le calendrier des Special Event iRacing.

### Ligue Francophone GT3 Printemps 2025

- Manche 1 - Janvier 2025 : Daytona International Speedway (Road Course)  
[Chronos du 09/01/25 au 13/01/25 // Courses : 15/01/25](#)
- Manche 2 - Février 2025 : Mount Panorama Circuit  
[Chronos du 13/02/25 au 17/02/25 // Courses : 19/02/25](#)
- Manche 3 - Mars 2025 : Sebring International Raceway (International)  
[Chronos du 13/03/25 au 17/03/25 // Courses : 19/03/25](#)

### Ligue Francophone GT3 Été 2025

- Manche 1 - Mai 2025 : Nordschleife (circuit des 24h)  
[Chronos du 29/05/25 au 02/06/25 // Courses : 04/06/25](#)
- Manche 2 - Juin 2025 : Watkins Glen International (Boot)  
[Chronos du 19/06/25 au 23/06/25 // Courses : 25/06/25](#)
- Manche 3 - Juillet 2025 : Circuit de Spa-Francorchamps (Grand Prix Pits)  
[Chronos du 03/07/25 au 07/07/25 // Courses : 09/07/25](#)

### Ligue Francophone GT3 Automne 2025

- Manche 1 - Septembre 2025 : Indianapolis Motor Speedway (Road Course)  
[Chronos du 28/08/25 au 01/09/25 // Courses : 03/09/25](#)
- Manche 2 - Octobre 2025 : Road Atlanta (Full Course)  
[Chronos du 25/09/25 au 29/09/25 // Courses : 01/10/25](#)
- Manche 3 - Novembre 2025 : Suzuka (Grand Prix)  
[Chronos du 06/11/25 au 10/11/25 // Courses : 12/11/25](#)

### Super Finale de la Ligue Francophone iRacing GT3 2025

- Mercredi 03 décembre 2025 : Circuit choisi par les pilotes en préambule de l'événement.

# MANCHE DE LIGUE FRANCOPHONE

Une manche de Ligue Francophone est composée d'une **épreuve chronos** et d'une **soirée de course**. Pour chaque saison, ces 2 types d'épreuves comptent pour **2 classements indépendants** :

- Le classement des épreuves chronos
- Le classement des courses

## ÉPREUVES CHRONOS

### Horaires des épreuves chronos

Ces sessions ont lieu dans les jours qui précèdent la soirée de course :

- Jeudi 18h00, Jeudi 21h00
- Vendredi 18h00, Vendredi 21h00
- Samedi 15h00, Samedi 18h00, Samedi 21h00
- Dimanche 15h00, Dimanche 18h00, Dimanche 21h00
- Lundi 18h00, Lundi 21h00

Les sessions sont toutes strictement identiques. Chaque session est constituée d'un ou plusieurs serveurs de 60 places. Chaque participant peut se présenter sur 1 à 12 sessions, dans le but de réaliser le meilleur chrono possible.

### Déroulement des épreuves chronos

L'accès à ces sessions se fait dans le jeu via la league "Ligue Francophone GT3" (pas de mot de passe).

Le planning de chaque serveur est de 45 minutes de regroupement en mode practice, puis de 15 minutes de "Qualif Alone sur 4 tours". Il n'y a pas de course adjointe.

Pour qu'un chrono soit pris en compte, il faut réaliser au moins une série de 3 tours valides, consécutifs ou pas, pendant la session "Qualif Alone". Le chrono pris en compte est la moyenne des 3 meilleurs tours valides. [\(le meilleur tour valide, pour la 4ème manche\)](#)

### Précisions techniques des épreuves chronos

- Le choix de la voiture est libre et modifiable à tout moment, de manière illimitée, sans contrepartie
- Le réservoir est réglé à 50% de sa capacité maximale.
- La Balance de Performance est réglée par défaut pour toutes les voitures.
- Le setup est libre (open).
- Le Qualifying Conduct Scrutiny est réglé sur Strict.
- La date/heure/météo in-game sont fixes, et sont annoncés 1 semaine avant le début des sessions
- La météo se rapproche dans la mesure du possible de celle des séries officielles iRacing correspondant aux special event.

## Classement/Résultats des épreuves chronos

A la fin de chaque journée de sessions chronos, les résultats sont mis à jour sur Discord. Le lundi soir à 22h00, les résultats chronos de la manche sont figés, et publiés dans les heures qui suivent.

Le classement de type chronos de la saison est alors mis à jour, et tous les pilotes ayant réalisé au moins une série valide reçoivent des points "chronos" selon le barème suivant :

<b>Barème des chronos du mois</b>									
1er	1000	21ème	268	41ème	72	61ème	19	81ème	5
2ème	936	22ème	251	42ème	67	62ème	18	82ème	5
3ème	877	23ème	235	43ème	63	63ème	17	83ème	5
4ème	821	24ème	220	44ème	59	64ème	16	84ème	5
5ème	769	25ème	206	45ème	55	65ème	15	85ème	4
6ème	720	26ème	193	46ème	51	66ème	14	86ème	4
7ème	674	27ème	181	47ème	48	67ème	13	87ème	4
8ème	631	28ème	169	48ème	45	68ème	12	88ème	4
9ème	591	29ème	158	49ème	42	69ème	11	89ème	3
10ème	553	30ème	148	50ème	39	70ème	10	90ème	3
11ème	518	31ème	139	51ème	37	71ème	10	91ème	3
12ème	485	32ème	130	52ème	35	72ème	9	92ème	3
13ème	454	33ème	122	53ème	33	73ème	9	93ème	3
14ème	425	34ème	114	54ème	31	74ème	8	94ème	2
15ème	398	35ème	107	55ème	29	75ème	8	95ème	2
16ème	373	36ème	100	56ème	27	76ème	7	96ème	2
17ème	349	37ème	94	57ème	25	77ème	7	97ème	2
18ème	327	38ème	88	58ème	23	78ème	6	98ème	2
19ème	306	39ème	82	59ème	21	79ème	6	99ème	2
20ème	287	40ème	77	60ème	20	80ème	6	100ème +	1

# SOIRÉES DE COURSE

## Horaires des soirées de course

Chaque soirée de course se déroule le mercredi suivant les sessions de chronos, et précédant le week-end du Special Event iRacing correspondant.

Chaque soirée de course comporte 2 courses retransmises par [Racestart TV](#).

### Course du Groupe Challenger

Practice 19h20 -> 70 minutes  
Qualifs alone 20h30 -> 10 minutes (2 tours lancés)  
Course 20h40 -> 40 minutes

### Course du Groupe Elite

Practice 20h20 -> 70 minutes  
Qualifs alone 21h30 -> 10 minutes (2 tours lancés)  
Course 21h40 -> 40 minutes

## Cas particulier de la 4ème manche :

### Course du Groupe Challenger

Practice 19h20 -> 65 minutes  
Qualifs alone 20h25 -> 15 minutes (1 tour lancé)  
Course 20h40 -> 40 minutes

### Course du Groupe Elite

Practice 20h20 -> 65 minutes  
Qualifs alone 21h25 -> 15 minutes (1 tour lancé)  
Course 21h40 -> 40 minutes

## Accès aux soirées de course

Tous les pilotes souhaitant participer à la prochaine soirée de course doivent s'inscrire (en 1 clic) sur le Discord jusqu'à la veille, le mardi soir 23h59.

Les 50 meilleurs chronos de la manche, **parmi les pilotes inscrits**, s'assurent une place à une des 2 courses :

- Les 25 meilleurs sont dirigés vers le groupe Elite
- Les 25 suivants sont dirigés vers le groupe Challenger

Tout pilote se présentant sur une course où il n'est pas convié est exclu du serveur.

En cas de récidive, le pilote est radié de la ligue.

## Précisions techniques des soirées de course

- Le choix de la voiture est libre et modifiable à tout moment, de manière illimitée, sans contrepartie
- Le réservoir est réglé à 50% de sa capacité maximale (l'arrêt aux stands n'est pas obligatoire, mais il sera très probable)
- La Balance de Performance est réglée selon la BOP d'iRacing du Special Event, publiée au moins 2h avant l'ouverture du serveur du groupe Challenger.
- Le setup est libre (open).
- Le Qualifying Conduct Scrutiny est réglé sur Strict.
- La date/heure in-game sont dynamiques (x1), et annoncées 1 semaine avant le début des sessions chronos.
- La météo se rapproche dans la mesure du possible de celle des séries officielles iRacing correspondant aux special event.
- Le départ se fait selon l'usage des courses officielles GT Sprint d'iRacing (le pilote en pole position s'élanche avant le feu vert)
- Il est demandé de faciliter le dépassement lors de la présentation d'un drapeau bleu (à l'instar d'un Grand-Prix de Formule 1)
- Un drive through est appliqué tous les 11 incidents
- Aucun fast repair n'est autorisé
- Aucun arbitrage n'est mis en place par l'organisation

**NB** : en cas d'erreur de paramétrage des sessions de course, celui ci prend le pas sur le règlement

## Classement/Résultats des soirées de course

A la fin de chaque soirée de course, les résultats sont publiés dans les heures qui suivent. Le classement des courses de la saison est alors mis à jour, selon le barème suivant :

<b>Barème</b>	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
<b>Groupe Elite</b>	100	90	81	73	65	58	51	45	39	34	29	25	21	17	14	11	8	5	3	1	0	0	0	0	0
<b>Groupe Challenger</b>	25	23	21	19	17	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0

### Cas particulier

Si moins de 50 chronos sont réalisés, le CO se réserve le droit de modifier le nombre de splits et la répartition des pilotes.

Si un seul split compte 30 participants ou plus, le barème est modifié de la façon suivante :

<b>Barème</b>	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
<b>Groupe Elite</b>	100	91	83	76	70	65	61	57	53	49	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	10	8	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0

### Ex Aequos

A partir de la saison Automne 2025, les ex-aequos sont départagés de la manière suivante :

- Meilleur résultat en course,
- Si égalité, meilleur second résultat en course,
- Si nouvelle égalité, meilleur classement de la saison aux épreuves chronos.

# SUPER FINALE

La Super Finale de la Ligue Francophone GT3 sacre le Champion Francophone iRacing GT3 2025.

## Date de la Super Finale

La Super Finale de la LF-GT3 a lieu en fin d'année, après les 3 saisons de la Ligue Francophone GT3 2025, le **mercredi 03 décembre 2025**, retransmise par [Racestart TV](#)

## Horaires de la Super Finale

Practice 19h40	-> 80 minutes
Qualifs alone 21h00	-> 10 minutes (2 tours lancés)
Course 21h10	-> 90 minutes

## Accès à la Super Finale

Environ 2 semaines avant la Super Finale, l'ensemble des pilotes de la Ligue Francophone GT3 2025 doivent indiquer, en 1 clic sur le serveur Discord, s'ils aspirent à participer à la Super Finale.

**Peuvent participer les 30 pilotes aspirants qui ont marqué le plus de points lors d'une saison Course de la Ligue Francophone 2025.**

## Précisions techniques de la Super Finale

- 1 semaine avant la Super Finale, les pilotes participants doivent répondre aux sondages Discord pour choisir leur circuit préféré, ainsi que leur voiture pour l'épreuve.
- A chaque fois qu'un pilote choisit une voiture, il ajoute 3kg à sa Balance de Performance.
- Le réservoir est réglé à 100% de sa capacité maximale
- Le setup est libre (open).
- Le Qualifying Conduct Scrutiny est réglé sur Strict.
- La date/heure in-game sont dynamiques (x1), et annoncées 1 semaine avant l'épreuve.
- La météo de l'épreuve course est aléatoire, dans le cadre des critères de forecast pré-établis et annoncés 1 semaine avant la compétition (cloud cover, chance of rain, allow rain, temperature, wind speed, wind direction, allow heavy fog). Elle est régénérée 2h avant l'ouverture du serveur.
- Le départ se fait selon l'usage des courses officielles GT Sprint d'iRacing (le pilote en pole position s'élance avant le feu vert)
- Il est demandé de faciliter le dépassement lors de la présentation d'un drapeau bleu (à l'instar d'un Grand-Prix de Formule 1)
- Un drive through est appliqué tous les 17 incidents
- Aucun fast repair n'est autorisé
- Un arbitrage est mis en place par l'organisation (voir paragraphe suivant)

# Arbitrage de la Super Finale

## Commission de course

Une commission de course (CC) est mise en place par le Comité d' Organisation (CO).

Le CO recrute les membres de la CC en faisant appel à des arbitres bénévoles.

Un membre du CO, administrateur du serveur iRacing est désigné comme Directeur de course.

La CC peut scruter les sessions à l'aide des outils du jeu (replay, focus on crash...) et d'outils logiciels de remontée des incidents. (ioverlay, ATVO ou autre).

## Pénalités

Les pénalités infligées par la CC ne peuvent être contestées.

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

- Fait de course
- Avertissement
- Drive Through
- Stop N Go 10 secondes
- Stop N Go 20 secondes
- Stop N Go 45 secondes
- Disqualification de la manche
- Exclusion du championnat (après délibération du CO)

Les pénalités sont envoyées à travers le jeu par le Directeur de Course, à l'aide de commandes d'administration. Un pilote ne peut donc s'y soustraire sans encourir les pénalités du jeu lui-même.

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 :

- Drive through = 30 secondes
- Stop N Go 10 secondes = 50 secondes
- Stop N Go 20 secondes = 60 secondes
- Stop N Go 45 secondes = 95 secondes

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.