

# REGLEMENT CHAMPIONNAT F1 2010

## *LIGUE PRO-GR-FRANCE ET VIRTUAL RACERS*

<http://progr.france.free.fr>

<http://virtual-racers.net>

### **1 – JEU ET SERVEUR**

- Le jeu utilisé sera GTR2 en 1.1.0.0
- Les courses en ligne se dérouleront en mode « **Simulation** » sans aides sauf Embrayage
- Le serveur sera lancé en réseau Local.
- L'adresse IP : 213.186.62.187

### **2 - Le MOD**

- Le mod utiliser sera le MOD F1 2009 v2.1 disponible dans la section téléchargement
- Le serveur sera lancé avec des dégâts limité à 70 % afin de limiter au maximum les risques de casser sa voiture sur des circuits difficile comme Monaco

### **3 – INSCRIPTION**

- Chaque pilote devra faire son inscription sur le SLS et le forum

### 3 - Le Calendrier

<b>Date</b>	<b>Pays</b>	<b>Circuit</b>
11/03	Bahreïn	Shakir
25/03	Australie	Melbourne
8/04	Malaisie	Sepang
22/04	Chine	Shanghai
06/05	Espagne	Barcelone 2007
20/05	Monaco	Monaco 2008
03/06	Turquie	Istanbul
17/06	Canada	Montréal
1/07	Europe	Valencia
15/07	Grande-Bretagne	Silverstone
29/07	Allemagne	Hockenheim
5/08	Hongrie	Budapest
26/08	Belgique	Spa 2008
9/09	Italie	Monza
23/09	Singapour	Singapour 2008
7/10	Japon	Suzuka
21/10	France	Magny-Cours
4/11	Brésil	Interlagos
11/11	Abu-Dhabi	Abu-Dhabi

### 3 – LES PILOTES

- Chaque pilote devra conserver sa voiture tout au long de la saison
- Chaque pilote devra s'assurer de pouvoir participer à un **maximum de manches** du Championnat auquel il s'est inscrit.
- Chaque pilote pourra participer aux Championnats F1 2010 tant que des places resteront disponibles.
- Chaque pilote devra posséder le même pseudo dans le jeu GTR2 **et** sur le SLS ( <http://piccco21.com/index.php> ) **sous peine de ne pas apparaître dans le résultat de la course.**

### 4 – LES EQUIPES

- Chaque équipe sera composée de 2 pilotes, répartie sur les 10 teams du mod F1 2009.
- Il sera autorisé de modifier la composition de l'équipe au cours de la saison et/ou de faire appel à un pilote remplaçant pour un ou plusieurs courses.

### 5 – Les voitures

- Chaque pilote choisira sa voiture parmi les 10 modèles proposé dans le MOD F1 2009
- 2 places par Modèles seulement.
- L'organisation pourra être amené a rajouté des modèles si toutes les places sont complète.
- Les modèles disponibles sont les suivantes :
  - Mc Laren
  - Ferrari
  - BMW
  - Renault
  - Torro Rosso
  - Toyota
  - Red Bull
  - Williams
  - Force India
  - Brawn GP

## **6 – DEROULEMENT MEETING**

### **6.1 ESSAI LIBRE**

- Le serveur sera lancé 15 jours avant le jour de la course

### **6.2 QUALIFICATION**

- Les qualifications ce dérouleront sur 15 jours avant le jour de la course et seront stopper le jour de la course a 17h00.

- Les temps seront pris en session ESSAI LIBRE 1 ET ESSAI LIBRE 2 sur le serveur lancé a cette occasion et seront afficher sur le SLS, dans la partie CLASSEMENT /MEILLEUR TOUR.
- Les temps seront relevés et mise a jour manuellement par les administrateurs a partir des logs GTR2, 1 a 2 fois par jour.
- Les résultats des qualifications seront consultables sur le forum et sur le SLS le jour de la course vers 18h00
- Tout les pilotes devront en prendre connaissance avant la course.

## **6.3 COURSE**

### 6.3.1 Essai libre

- Le serveur sera lancé à 20h00 en essai libre afin de permettre a tout les pilotes de rejoindre la course et de s'échauffer
- ATTENTION : Il n'y aura pas de warmup avant la course

### 6.3.2 Procédure de départ

- Le serveur sera lancé en session course a 21h30 précisément.
- Chaque pilote prendra part sur la grille dans les 2 minutes imparti par le JEU GTR2

- Au feu vert, tous les pilotes partiront au ralenti, environ 100 km/h, chaque pilote s'assurera de récupérer sa position obtenu en qualification en doublant par la **GAUCHE**.

- Chaque pilotes devra avoir récupérer sa position avant la dernière ligne droite sous peine de disqualification de la part des admis. Le départ sera lancé par le pole man au passage de la ligne de départ.

- Aucun dépassement n'est autorisé avant le franchissement de la ligne de départ.

### 6.3.3 Course

- La course sera d'une longueur de 305 kms sauf pour Monaco qui sera de 78 tours ;

- Les arrêts au stand sont libres.

- Un lapper doit faciliter son propre dépassement le plus rapidement possible.

Il doit anticiper son freinage dès la première ligne droite qu'il rencontre, si son poursuivant s'est déjà décalé sur la piste pour le passer.

Si le poursuivant ne s'est pas décalé, le lapper doit s'écarter de la trajectoire et laisser passer simplement.

Le pilote qui prend un tour à un lapper est responsable de la manœuvre qu'il entreprend.

- Un pilote peut défendre sa place et "fermer la porte" à un

autre pilote s'il est dans le même tour que celui qui l'attaque.

Les règles liées au dépassement s'appliquent dans ce cas de figure.

Un pilote ayant fermé la porte ne peut pas revenir sur sa trajectoire pour effectuer son freinage, il doit rester à l'intérieur.

Dans une ligne droite, il est interdit de zigzaguer pour éviter de se faire dépasser.

Le défenseur peut choisir de se mettre à l'intérieur, mais il ne pourra plus changer de trajectoire.

Un seul changement de trajectoire est autorisé.

- Après une sortie de piste, lorsque vous revenez sur celle-ci, il est indispensable de rentrer en longeant la piste, dans le sens de la trajectoire, même si une telle manœuvre vous fait perdre du temps.

Il est interdit de forcer le passage lorsque vous revenez en piste. Attendez qu'elle soit dégagée.

## **7 – TCHAT**

- A l'exception des administrateurs, le tchat est interdit en qualifications et en course.

## **8 – METEO**

- La météo sera variable, et affiché sur le forum 48h avant le jour de l'épreuve selon les prévisions météo du lieu et du jour de la course (temps et température).

- Toutes les courses seront courues à la même heure que la course réelle, donc de jour sauf pour Singapour qui sera la nuit, circuit en ville éclairé.

## 9 – CLASSEMENT

Les points seront attribués selon le barème suivant :

1 <sup>er</sup>	.....	35 points
2 <sup>ème</sup>	.....	32 points
3 <sup>ème</sup>	.....	30 points
4 <sup>ème</sup>	.....	28 points
5 <sup>ème</sup>	.....	26 points
6 <sup>ème</sup>	.....	24 points
7 <sup>ème</sup>	.....	22 points
8 <sup>ème</sup>	.....	20 points
9 <sup>ème</sup>	.....	18 points
10 <sup>ème</sup>	.....	16 points
11 <sup>ème</sup>	.....	14 points
12 <sup>ème</sup>	.....	12 points
13 <sup>ème</sup>	.....	10 points
14 <sup>ème</sup>	.....	08 points
15 <sup>ème</sup>	.....	06 points
16 <sup>ème</sup>	.....	05 points
17 <sup>ème</sup>	.....	04 points
18 <sup>ème</sup>	.....	03 points
19 <sup>ème</sup>	.....	02 points
20 <sup>ème</sup>	.....	01 points

Pour marquer des points, un pilote devra accomplir **au moins 75%** de la distance parcourue par le premier de la course