

# Championnat



## Règlement du championnat 2009

### Old Drivers Spirit : les origines

L'idée de départ a été lancée en 2007 par Olivier Zaiit, pilote émérite de Grand Prix Legends participant au championnat [F1Legends.ch](http://F1Legends.ch) et détenteur de plusieurs records du monde sous GPL.

Quelques autres pilotes également adeptes de GTLegends ont décidé de le rejoindre afin de mettre en place ce championnat.

Les 2 premières éditions (2007-2008) ont eu lieu avec GT Legends, seule plateforme pouvant assouvir notre besoin de sensations typées simulation.

### Le championnat 2009

Cette 3ème édition marque un pas dans l'histoire d'Old Drivers Spirit. En effet, les choses changent, et si jusqu'à présent nous considérons GTLegends comme seule plateforme susceptible de nous approcher des sensations réelles, une poignée de passionnés (l'HistoriX mod team) a réalisé un mod pour rFactor qui surpasse largement GTLegends à ce niveau.

Il a donc été décidé d'un commun accord de basculer sur la plateforme ISI (rFactor) et le mod Historic GT & Touring Cars pour 2009.

Nous démarrons cette édition avec les mêmes objectifs que les précédentes : satisfaire notre envie de nous faire plaisir au volant de ces voitures. Ne vous attendez pas à ce que tout soit parfait (le mod lui-même a encore quelques soucis, mais GTL en avait aussi et le mod lui au moins évolue et les corrige), mais nous ferons le maximum pour que tout se passe pour le mieux.

# Championnat



## Règles de base

Toutes les règles de base d'un championnat online s'appliquent ici. Fairplay, plaisir de conduite et respect des autres pilotes doivent être les bases de tout pilote désirant s'inscrire à ce championnat.

Tout chat sur les serveurs est interdit pendant les compétitions officielles.

**Les seules abréviations autorisées en chat sont :**

- PO (Pits out) et PI (Pits in), question de sécurité lors des entrées et sorties aux stands

**Les abréviations tolérés en chat sont:**

- SRY (Sorry) et NP (No Problem) en cas d'accrochage.

Enfin, sauf autorisation particulière, un volant est obligatoire pour participer à notre championnat.

# Championnat



## Inscription

Pour participer au championnat, vous devez tout simplement vous inscrire sur [le site](#).

Une fois inscrit, il vous suffit d'aller sélectionner le championnat auquel vous désirez prendre part ODS 2009 en l'occurrence. Le championnat se déroulera sur 19 épreuves, reprenant les caractéristiques qui ont fait le succès des éditions précédentes d'Old Drivers Spirit.

Vous pouvez (c'est fortement conseillé quand même) ensuite vous inscrire sur le forum, afin de participer à la vie de ce championnat et suivre les humeurs des pilotes, mais aussi les informations du championnat.

## Participation

Pour prendre part aux courses dans les plus brefs délais, les conditions suivantes doivent être remplies :

1. Votre nom doit figurer dans la liste des [membres](#).
2. Participer aux entraînements.
3. Mettre à jour votre GameData (voir procédure à suivre sur le forum)

## Empêchement

Si vous deviez avoir un empêchement, merci (dans la mesure du possible) de bien vouloir nous en faire part dans la section "Courses" [du forum](#).

# Championnat



## Les courses

Sauf spécification particulière, toutes les courses se disputent le Lundi à 21h00 pour les qualifications, 21:30 (16:00 dans le jeu) pour le départ de la course.

Toutes les courses se disputent de la façon suivante:

- Mode Professionnel
- Dégâts à 100%
- Pas de safety car
- Aucune assistance sauf l'embrayage automatique

La durée des épreuves varie selon les dates:

- 1 épreuve longue (durée totale environ 1H30):  
30 minutes de qualifications, 1 heure de course.
- 2 épreuves courtes (durée totale environ 1H45):  
30 minutes de qualifications, 30 minutes de course  
15 minutes de qualifications, 30 minutes de course.

Si vous êtes adeptes des épreuves longues, alors inscrivez-vous à notre Trophée Endurance.

## Choix des voitures

Le châssis est "libre" pour toutes les courses mais doit faire partie de ceux autorisés pour la course, les voitures pouvant être engagées changeront en fonction des circuits.

# Championnat



## Répartition des points

Le classement est basé sur la durée totale de l'épreuve.

Tout pilote qui participe et termine une course marque des points selon le tableau suivant :

1er	2nd	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
20	18	16	15	14	13	12	11	10	9

Et ainsi de suite jusqu'au dernier classé qui a franchit la ligne d'arrivée. Un joueur qui ne franchit pas la ligne d'arrivée ne marque pas de points.

## Bonus

### 1. Bonus qualification:

Ce bonus de 1 point récompense le meilleur temps aux qualifications,

### 2. Bonus meilleur temps:

Ce bonus de 1 point récompense le meilleur tour en course (qu'il finisse la course ou non)

### 3. Bonus châssis:

Afin d'équilibrer les performances très variables des voitures et de varier le plateau lors des courses, des bonus ont été attribués aux voitures les moins performantes, leur permettant ainsi de rivaliser au classement avec les meilleures.

La répartition des points de bonus se fait de la façon suivante:

## Pénalités

Une sanction peut-être prise après décision des arbitres/administrateurs dans les cas suivants:

1. Comportement dangereux en piste (intention délibérée de nuire la course d'un autre)
2. Manque de fairplay caractérisé (par exemple "sortir" un pilote et ne pas l'attendre).

# Championnat



## Classement.

Le classement est établi sur la base des exports des serveurs.

La saison comporte 19 courses. Toutes les courses comptent pour l'établissement du classement. Lors de la pause estivale, des épreuves particulières seront organisées. Ces épreuves "Open" ne compteront pas pour le championnat, la participation à ces épreuves n'est pas réservée aux pilotes inscrits.

## Problèmes de connexion

En cas de déconnexion du 2/3 des pilotes sur un serveur, la course sera, dans la mesure du possible, arrêtée et le serveur relancé en réduisant la durée des essais à 10 minutes. Si l'une des courses ne peut pas être effectuée, la manche sera purement et simplement annulée. Si une possibilité existe pour refaire cette course, à une autre date par exemple, elle sera utilisée. Il va sans dire que tout problème de connexion isolé ne pourra en aucun cas donner lieu à une réclamation.

**Ce règlement est susceptible d'évoluer pendant le  
championnat si nécessaire.**

**Si cela devait être le cas, vous en serez informés sur la  
page d'accueil du championnat.**