



Règlement 2016

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

Versions du document

Version	Modifications	Date
1.00	Version initiale	16/02/2016

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

Introduction

[Les origines d'Old Drivers Spirit](#)

[L'association Old Drivers Spirit](#)

[Règlement commun](#)

[Esprit Gentlemen drivers](#)

[Soyez prêt à...](#)

[Matériel nécessaire](#)

[Inscription sur le forum](#)

[Un don à l'association ?](#)

[En piste!](#)

[Le jour de course](#)

[Empêchement](#)

[Déconnexion durant les qualifications ou le warm-up](#)

[Problèmes de connexion](#)

[Messages chat](#)

[Règles durant toutes les sessions](#)

[Respect des drapeaux](#)

[S'aligner sur la grille de départ](#)

[Dépassements](#)

[Dépassements lappeur/lappé](#)

[Accrochages](#)

[Coupures](#)

[Après la course](#)

[Porter réclamations](#)

[Etablissement du classement](#)

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

1 Introduction

1.1 Les origines d'Old Drivers Spirit

L'idée de départ a été lancée en 2007 par Olivier Zait, pilote émérite de Grand Prix Legends participant au championnat F1Legends.ch

Quelques autres pilotes, comme Jura et SdP, également adeptes de courses sur voitures de tourisme ont décidés de le rejoindre afin de mettre en place ce championnat.

Techniquement ODS a pris de l'ampleur en grande partie grâce à l'investissement technique de SdP dit Yoda.

Les 2 premières saisons 2007 et 2008 ont eu lieu avec GT Legends de Simbin, seule plateforme pouvant assouvir notre besoin de sensations typées simulation historiques. Depuis 2009, il a été décidé d'un commun accord de basculer sur le mod Historic GT & Touring Cars de HistorX mod team disponible sur la plateforme rFactor de Image Space Incorporated.

1.2 L'association Old Drivers Spirit

Nos épreuves sont toujours gratuites à la participation et sont organisées par l'association Old Drivers Spirit. Cette association existe depuis 2011, de loi 1901.

Les pilotes peuvent y adhérer en effectuant un don de 15 euros minimum, pour une année. Les dons sont utilisés pour couvrir les dépenses liées aux serveurs rfactor et le forum. En tant que membre de l'association, vous profitez de quelques privilèges (mais aucun provoquant un déséquilibre sportif).

Plus d'informations sont disponibles dans la section publique « Association Old Drivers Spirit » du forum.

1.3 Règlement commun

1.3.1 Esprit Gentlemen drivers

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.

1.3.2 Soyez prêt à...

- rouler avec les dégâts à 100%, en vue cockpit, avec éventuellement l'assistance embrayage automatique (seule aide disponible).
- avoir l'esprit Gentleman Drivers ! Ne pas forcer le passage sur des lappés, effectuer soi-même des drive-through lorsque l'on a poussé un pilote accidentellement ou non...

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

1.3.3 Matériel nécessaire

Un volant est obligatoire pour participer sauf autorisation particulière. Il n'est pas nécessaire d'avoir un pédalier avec une pédale d'embrayage.

1.3.4 Inscription sur le forum

Inscrivez-vous aussi sur le forum, afin de participer à la vie du championnat/trophée, suivre les humeurs des pilotes, suivre les informations des organisations ou encore obtenir de l'aide.

1.3.5 Un don à l'association ?

Les évènements organisés par Old Drivers Spirit sont gratuits, mais la disponibilité des serveurs rfactor et du forum ont un coût, si vous êtes satisfaits des organisations et prenez votre pied en piste sur nos évènements, n'hésitez pas à donner pour continuer à faire vivre Old Drivers Spirit !

1.4 En piste!

Pour vous entraîner, des serveurs rfactor ou rfactor2 sont mis à dispositions avec consultation de livetiming/hotlaps et la combinaison voitures/tracés à venir. Vous pourrez vous mesurer à d'autres pilotes ou encore vous perfectionner avec eux.

Afin de faciliter la communication, un serveur de voix (Teamspeak 3) est aussi disponible.

Durant les entraînements nous ne pouvons que vous conseiller de respecter les règles décrites pour le jour de course ci-dessous afin de bien les intégrer. Le non-respect de l'une de ces règles pourra être sanctionné par les commissaires.

1.5 Le jour de course

1.5.1 Empêchement

Si vous deviez avoir un empêchement, merci de bien vouloir nous en faire part dans le sujet de la course concernée.

1.5.2 Déconnexion durant les qualifications ou le warm-up

Sur une déconnexion d'un ou plusieurs pilotes durant les qualifications ou le warm-up, un nouveau warm-up pourra être lancé, afin de permettre leur retour. Une seule relance sera effectuée par course.

Les autres pilotes doivent rester prêts à prendre le départ, la course pouvant être lancée avant la fin du warmup dès que tout le monde est connecté. Durant ce temps d'attente, si un pilote se déconnecte, il sera attendu, mais toujours sous le temps d'attente du warmup.

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

Dès que les pilotes sont enfin tous connectés, l'administrateur décide de passer à la session course ou bien d'attendre la fin du warm-up.

Toute relance est exclue pour:

- Un problème d'installation ou de synchronisation du gamedata : le pilote est responsable de son installation, en ce sens, **ne pas attendre le soir de la course pour vérifier son installation ou pour faire la synchronisation**, les organisateurs vous apporteront alors qu'une aide limitée voir aucune, la priorité étant donnée aux préparatifs d'avant course.
- Déconnexion au lancement de la session course ou durant les 30s d'attente du départ

1.5.3 Problèmes de connexion

En cas de déconnexion de plusieurs pilotes simultanément, la course sera, dans la mesure du possible, arrêtée et le serveur relancé. Si la grille de départ ne peut être rétablie, une session de qualification de 10 minutes sera lancée. Si l'une des courses ne peut pas être effectuée, elle sera reportée dans la mesure du possible.

1.5.4 Messages chat

Durant les sessions qualifications et course :

- Les messages chat sont interdits
- Durant les qualifications si un pilote salue lorsqu'il se connecte, attendez la fin des qualifications pour lui rendre la politesse.
- A l'arrivée de la course et à la fin des qualifications, d'autres pilotes n'ont pas fini leur dernier tour: attendez que tout le monde soit arrivé pour discuter.

1.5.5 Règles durant toutes les sessions

- **Vitesse limite dans les stands** : respectez-la !. Durant la session de course vous serez sanctionné par le jeu par un stop&go. Sous rFactor2, un excès de vitesse dans les stands est sanctionnés par un drive through.
- **Sortie des stands** : certains circuits sont dotées d'une ligne blanche sur la piste à la sortie des stands, respectez là, les pilotes en piste doivent aussi respecter cette ligne pour ne pas gêner le pilote entrant en piste.
- **Sortie de piste** : Soyez vigilants lors de votre retour en piste ! vous avez perdu du temps en sortant de la piste, pas la peine de risquer plus.
- **Voiture cassée en bord de piste** : si les dégâts sur votre voiture vous contraignent à rester sur le bord de la piste (moteur cassé par exemple), sortez de la piste dès que possible. Vous pourrez profiter de la fin de la course via le moniteur du garage.

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

- **Feu rouge de sortie des stands** : ne pas entrer sur la piste, il faut attendre le début de la session (soit le feu vert). Sous rFactor2, une sortie sous feux rouge est sanctionnée par le jeu.
- **Le feu bleu (ou jaune) clignotant en bout de stands** : indique l'arrivée imminente d'un véhicule sur la piste, lors de votre sortie des stands, assurez-vous de ne causer aucune gêne pour ce véhicule.

1.5.6 Respect des drapeaux

- **Drapeau Jaune**

Soyez vigilant et réduisez votre vitesse : Il y a un ou plusieurs incidents en cours. Soyez vigilant en toute circonstance durant le drapeau jaune et réduisez votre vitesse. Si la visibilité manque, pour l'augmenter, il est vivement conseillé d'activer les identités des voitures. Les identités peuvent être affichées en continu ou par appui touche dans le jeu.

Tout dépassement est strictement interdit sous peine de pénalité

- **Drapeau Bleu**

Il indique que vous êtes devant un pilote sur le point de vous prendre 1 tour, vous devez alors faciliter son dépassement :

- Dès que cela vous est possible
- Sans prendre de risque, aussi bien pour vous que pour lui
- Vous pouvez garder votre trajectoire normale, sans pour autant obstruer le passage trop longtemps !

Certains passages d'un circuit se prêtent aisément aux dépassements en relâchant légèrement l'accélérateur. A contrario, n'effectuez pas de freinage trop marqué ou de coup de volant brusque pour laisser passer, de telles manœuvres peuvent surprendre le pilote derrière vous et provoquer un accident.

De son côté le lappeur ne doit pas forcer le passage sur un lappé et ne doit pas mettre les autres pilotes en danger dans sa manœuvre de dépassement. C'est lui qui a la responsabilité de savoir quand il peut dépasser sans risques.

1.5.7 S'aligner sur la grille de départ

Avant chaque course, il y a quelques minutes de warm-up. Durant le warm-up, vérifiez que vous avez bien chargé votre setup course. Le warm-up est l'occasion de faire des essais de départ avec votre voiture. Essayez le plus possible de ne pas gêner les autres pilotes.

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

1.5.8 Dépassesments

Les pilotes en bataille doivent rester corrects entre eux et doivent respecter les limites de la piste. Les changements de lignes intempestifs sont à éviter ainsi que la mise en danger de l'autre pilote (le bousculer vers l'extérieur de la piste par exemple).

1.5.9 Dépassesments lappeur/lappé

Voir règle du drapeau bleu. Mais surtout du bon sens et du fair-play.

1.5.10 Accrochages

Lors d'un accrochage, le ou les pilotes responsables de l'accident doivent effectuer un drive-through au tour suivant. Cette règle doit s'appliquer quel que soit le classement des pilotes impliqués (lappés ou non).

Par "accrochage", nous entendons "sortie de piste, tête à queue, perte de position dans le classement de l'autre véhicule". Si les voitures se frottent, ou qu'après une petite poussette, le pilote "pousseur" rend la position au pilote "poussé" (mais sans s'arrêter sur le bas coté pour l'attendre), il n'est pas nécessaire de faire un drive-through !

Si la voiture du ou des pilotes responsables est endommagée, elle peut être réparée le tour suivant avant d'effectuer le drive-through. Le drive-through devra être effectué le tour d'après.

Les excuses peuvent être données soit via teamspeak ou sur le forum après la course.

1.5.11 Coupures

La piste est délimitée par les lignes blanches ainsi que par les vibreurs, la voiture doit toujours avoir au moins une roue sur la piste. En l'absence de ligne blanche, le macadam délimite la piste.

Toute place gagnée grâce à une coupure doit être rendue le plus vite possible.

Des éléments anti-coupures peuvent être ajoutés sur les circuits pour limiter les gains de temps conséquents.



Règlement 2016

Old Drivers Spirit

- Exemples pour les coupures:

Autorisés



Interdit

4 roues hors-piste

Règlement 2016

Old Drivers Spirit

1.6 Après la course

1.6.1 Porter réclamations

Tout pilote peut déposer une réclamation par email, dans la limite de 48 heures après la course. Ne seront contrôlées que les réclamations envoyées avec l'horodatage (X minutes: Y Secondes) de l'incident provenant du replay serveur (mis à disposition après chaque course).

Mail de réclamation: commissaires@old-drivers-spirit.fr

Exemple de réclamation:

Pilotes impliqués: Kéké, Jeannot

Incident: place non rendue sous drapeau jaune par Kéké

Moment du replay: 55min12s

Description: Lors du drapeau, Kéké m'a doublé sous drapeau jaune et ne m'a pas rendu ma place (bouh :().

1.6.2 Etablissement du classement

Le classement est établi sur la base des exports des serveurs. Le classement est généralement disponible le soir de la course, il est cependant non définitif à ce moment-là suivant les décisions des commissaires sur les réclamations des pilotes.