

Règlement Promoteur Officiel & Certifié Master SIM Racing League



1.	Pourquoi la MSL ?	3
a.	<i>Pour les organisateurs</i>	3
b.	<i>Pour les pilotes</i>	3
a.	<i>Pour les viewers</i>	3
2.	Règles de conception d'un évènement MSL.....	3
a.	<i>Règle d'engorgement pour éviter de surcharger le calendrier (laisser de la place à tout le monde y compris en dehors de la ligue)</i>	3
b.	<i>Ressources utiles</i>	4
c.	<i>Commission de course</i>	4
d.	<i>Diffusion</i>	4
e.	<i>Points MSL, RP & SR</i>	4
3.	Organisation type obligatoire	5
4.	Règlement officiel type a utiliser pour tous vos évènements	5
5.	Type de lobby.....	5
6.	Préparation de l'évènement	5
7.	Déroulement et organisation type.....	6
8.	Publications officielles d'un évènement	8
9.	Gestion des salons de course.....	8
a.	<i>Le promoteur</i> :.....	8
b.	<i>Le pilote</i> :	8
c.	<i>L'hôte</i> :.....	8
10.	Procédure Safety-Car	8

11.	Publication des résultats.....	9
12.	Rôles et responsabilités	9
a.	Promoteur.....	9
b.	Diffuseur.....	9
c.	Commission de course	9
d.	Ligue.....	9
e.	Team	9
f.	Pilote	9
13.	Mise en place du Calendrier	10
14.	Chapitre réservé aux promoteurs Certifiés uniquement.....	10
15.	Version	11

1. Pourquoi la MSL ?

La MSL a été créée dans le but de mettre en place des codes et règles qui donnent à l'esport une légitimité sportive.

a. Pour les organisateurs

Leur permettre de réaliser des événements soucieux de proposer une compétition sportive répondant à des règles clairement identifiable, neutre et garanti sans favoritisme.

b. Pour les pilotes

Leur permettre de participer à différents événements dont l'organisation et le code sportif reste le même d'une compétition à l'autre, où l'arbitrage neutre et sans favoritisme puisse rendre leur bataille en piste respectueuse et leur donner une expérience agréable.

a. Pour les viewers

Assister à des événements dont la réalisation (bien qu'amateur) ne puisse pas être remise en cause, promouvoir un mauvais état d'esprit ou de mauvais comportements.

La MSL n'est pas à elle seule une garantie de succès, elle pose les bases de règles de bon sens qui peuvent garantir la qualité si elles sont correctement appliquées. Nous faisons systématiquement un bilan après chaque compétition afin d'améliorer le système pour tous, à ce titre et puisque nous construisons en même temps que nous avançons, les choses changent régulièrement, soyez donc attentif aux divers changements.

Nous sommes soucieux de mettre en avant les règles et les valeurs du sport, et l'esport est une discipline qui en découle. Nous respectons le travail des organisateurs (qu'ils soient dans la ligue ou pas), et nous nous efforçons de rester à l'écoute de tous les acteurs afin d'améliorer notre proposition. La ligue est aussi promoteur c'est-à-dire organisateur de compétition, mais nous souhaitons que les compétitions soient organisées par la communauté elle-même plutôt que par nous-même.

Enfin si le travail conjoint de tous est réussi, nous pourrions obtenir des sponsors et partenariats ce qui nous permettra d'améliorer encore notre proposition pour le bien de tous, compétition affiliée à la ligue et les pilotes les plus méritants.

2. Règles de conception d'un événement MSL

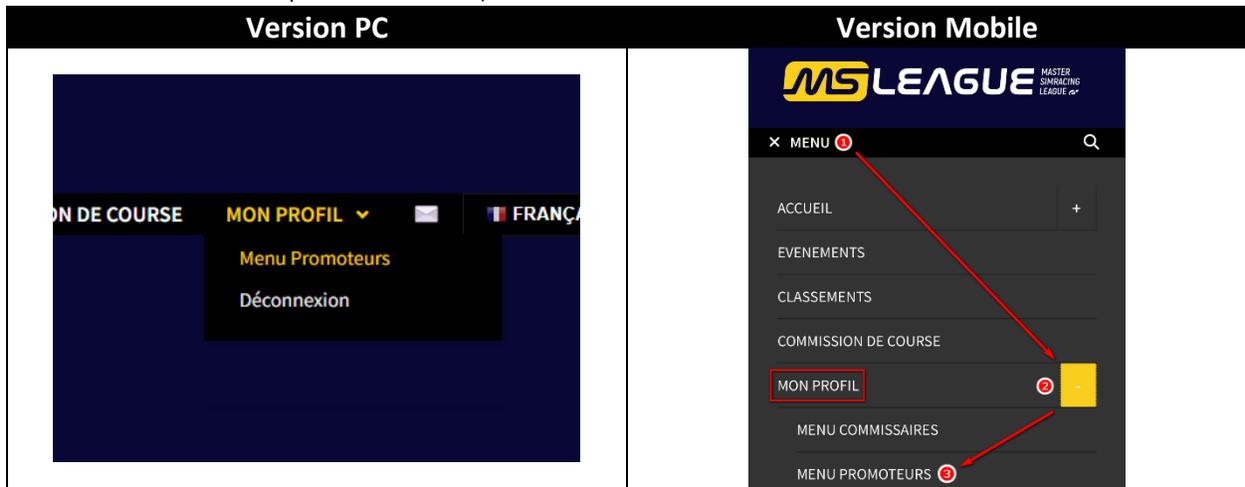
a. Règle d'engorgement pour éviter de surcharger le calendrier (laisser de la place à tout le monde y compris en dehors de la ligue)

- Maximum 1 événement par an (championnat ou événement d'une date)
Laissez de la place et générer de l'intérêt
- Maximum 8 manches (incluant la préqualification)
Laissez de la place, offrir plus de diversité, ne pas laisser passer un événement trop long
- Maximum 4 lobbys
Éviter la monopolisation de la communauté sur 1 seul événement
- Les lobbys ne peuvent pas avoir lieu le même jour
Maximiser la visibilité
- Le lobby le plus bas vers le lobby le plus haut
Garantir l'intérêt de chaque lobby
- Pas plus d'une manche par semaine
Laissez de la place à d'autres événements d'apporter des alternatives
- Règlement sportif de la ligue obligatoire (CoS)
Un sport doit être codifié et comporter des règles pour être compétitif
- Le règlement de l'événement doit inclure tous les points listés dans le chapitre 2 du présent document

- Garantir une qualité de réalisation et homogénéité entre les organisateurs
- Les participants doivent absolument avoir au minimum le logo officiel de la ligue présent sur leur livrée
 - Signe distinctif qui permet de montrer l'attachement à des valeurs de respect et de partage
- Le déroulement de chaque manche ou événements doivent suivre le schéma décrit lors du chapitre 3 de ce document.
 - Garantir une qualité de réalisation homogène et apporter de la régularité pour les pilotes
- L'hôte du salon doit être choisis selon des critères bien précis
 - Qualité et stabilité des salons pour les pilotes et la diffusion
- Les combos doivent être testé par le promoteur afin de s'assurer de leur bon fonctionnement et du niveau de compétitivité recherché.
 - Garantir une qualité de réalisation et homogénéité entre les organisateurs

b. Ressources utiles

La MSL met un ensemble de documents et ressources à votre disposition. Elles se trouvent sur le site de la Ligue sous le menu « Mon Profil », ou dans le menu adapté sur un téléphone (attention la majorité des documents doivent s'ouvrir sur un PC pour être efficace).



c. Commission de course

Le COS (Comité des Officiels du SimRacing) officie actuellement sur tous les événements officiels et peut être sollicité sur les événements certifiés selon leur disponibilité.

d. Diffusion

Les diffusions seront assurées exclusivement par les diffuseurs certifiés de la ligue pour les événements officiels uniquement. Aucun diffuseur externe à la ligue n'est autorisé sur les événements du calendrier officiel. Les événements certifiés peuvent être diffusés par des diffuseurs certifiés, mais peuvent aussi utiliser des diffuseurs non certifiés.

e. Points MSL, RP & SR

Les pilotes marquent des points dans la ligue lors de leur participation à tous les événements officiels et certifiés, les points affectés dépendent du type d'évènement :

- Junior -> 14 pilotes (1 lobby)
- Standard -> 28 pilotes (2 lobbys)
- Compétitif -> 42 pilotes (3 lobbys)
- Elite -> 56 pilotes (4 lobbys)

Le RP et le SR évolueront selon la qualité et le nombre d'adversaires rencontrés, le SR est lui soumis à l'appréciation du CoS et des décisions collégiales de la MSL.

3. Organisation type obligatoire

Un promoteur (officiel ou certifié), doit-être présent sur le Discord de la MS League afin de répondre directement aux questions qui lui sont adressés

Le promoteur doit mettre en place un espace d'échange et de présentation de son événement, idéalement sur son propre Discord, incluant à minima les salons ou informations suivantes :

- Présentation/Règlement (Présentation et règlement de l'évent)
- Diffusion (Information sur les hosts et diffuseurs)
- Classement/Résultats (Tous les résultats de l'événement)
- Prochaine manche (Détails du prochain salon à venir)
- Commission de course (Espace réservé aux résultats du CoS - Accès réservé uniquement aux pilotes -)
- Chat libre (Espace de discussion et d'échange libre)
- Organisation (Espace réservé à l'organisateur, la MSL, le CoS, les hosts et diffuseurs)

Le promoteur est responsable de sa propre promotion, il doit cependant informer la MS League de toute modifications dans la préparation de son événement ou dans sa communication afin que la MSL puisse être synchronisé et informé en temps et en heure des changements à venir.

Le Promoteur a aussi pour obligation de fournir tous les visuels, et autoriser la ligue à réutiliser tous les messages et communications pour la promotion de son événement.

4. Règlement officiel type a utiliser pour tous vos événements

Afin de produire un règlement complet de qualité, de ne rien oublier et d'intégrer toutes les règles de la MSL, la ligue vous demande d'utiliser son règlement type, mis à votre disposition en annexe. Les informations à modifier sont clairement identifiées pour vous permettre de n'avoir plus qu'à compléter le document sans vous soucier d'oublier des éléments.

5. Type de lobby

Les événements sont classés par type, en fonction du nombre de lobby complet

- Pour 4 Lobbys (Event de type Elite)
- Pour 3 Lobbys (Event de type Compétitif)
- Pour 2 Lobbys (Event de type Standard)
- Pour 1 Lobby (Event de type Junior)

Le promoteur peut disposer de plus de lobby s'il le souhaite, mais ils ne doivent pas être diffusés et leur calendrier n'est donc pas imposé non plus.

Selon la catégorie d'événement, les points récoltés dans la ligue par les pilotes et les teams dépendrons du type d'événement (voir le site [MSLeague](#) pour plus de détail)

Le type d'événement (Elite, Compétitif, Standard et Junior) dépendent donc du nombre de lobby dans votre compétition, et le nombre de point MSL à récolter pour les pilotes et team y est directement lié (attention à ne pas confondre les points MSL et les points de votre compétition qui sont totalement indépendant et non lié).

6. Préparation de l'événement

Les combos doivent être testé pour vérifier leur faisabilité, ceci est une étape obligatoire

Définir les dates de manière optimale pour les événements certifiés (ne se chevauchant pas ou le moins possible avec tout autre événement officiel ou certifié)

Définir qui récolte et communique les résultats (attention aussi bien aux résultats tout comme à la présentation)

Définir qui sera le point de contact lors de chaque manche pour répondre aux questions éventuelles

Définir le pilote Safety Car lorsqu'il doit y en avoir un (ce rôle peut être assumé par le CoS)

Définir l'hôtes des salons selon les critères suivants :

- Disposer d'une PS5 avec le jeu GT7 réglé en mode performance (surtout pas en Ray-Tracing)
- Connexion VDSL ou fibre uniquement
- PlayStation relié par un câble RJ45 ou CPL uniquement
- DNS CloudFlare impératif (voir tutoriel sur le site [MSLeague](#))

- Physiquement basé dans le pays le plus représenté dans le salon
- Le diffuseur ou les pilotes ne doivent jamais avoir le rôle de l'hôte du salon

Créer son règlement comme vu au chapitre 3 ci-dessus

Créer une party vocale par lobby incluant tous les participants, dans le but de communiquer les infos aux pilotes

Définir l'équipe de diffusion principale (4 lobbys maximum, s'il y a plus de lobby, ils ne seront soit pas diffusés ou diffusés par des chaînes secondaires)

Création d'un flyer

Le formulaire d'inscription sera généré sur le site de la ligue avec suivi par mail et fichier Excel automatisé

Promotion de l'événement avec démarchage auprès de TM si nécessaire

7. Déroutement et organisation type

Cas d'exception, pas de course les jours suivant : Nouvel an, fête du Travail, Saint-Valentin, Fête des mères, des pères, des grands-parents, Noël (la vie privée doit rester prioritaire et passer avant toute compétition)

- M -1 (avant début de saison pour les événements officiels)

Le Promoteur :

Fournir à la ligue : flyer de l'événement, dates des lobby/circuits et le règlement

- M -2

Le Promoteur + MSL :

Mise en place du formulaire d'inscription à l'événement sur le site de la ligue et ouverture des inscriptions.

- J -7

Le Promoteur :

Publication du Lobby de la semaine suivante, combo, et réglages du salon

Création d'une Party PlayStation incluant, l'hôte du salon, tous les pilotes du lobby, le diffuseur, co-casteur, commissaire de course, pilote du Safety Car (s'il y en a un), afin que les pilotes puissent ajouter l'hôte en ami.

Communiquer dans la Party PlayStation :

Le PSN ID de l'hôte du lobby, nom du Commissaire de Course et du point de contact du promoteur qui sera le support de la manche en cas de question

L'hôte du Lobby :

Création, test et sauvegarde du lobby (attention au code couleur à respecter)

- J -1 (Au plus tard)

Le Diffuseur :

Configuration et test du live avec Co-Casteur (Commissaire de Course en mute pour la diffusion)

- H -30mn

Hôte du lobby :

Validation de toutes les demandes d'amis en attente puis, ouverture du lobby

Message dans la Party PlayStation : Informer que le salon est ouvert

Pilotes, Diffuseur, Co-Casteur, Pilote Safety Car :

Rejoindre le lobby et tester la possibilité de pouvoir rouler pour les pilotes

- H -15mn

Diffuseur :

Lancement du live, prise d'antenne après les pubs

- H -10mn

L'hôte du salon :

Lancement du salon en mode démarrage automatique pour : H-10mn

- Heure H

Commissaire de Course :

Toutes les annonces relatives aux instructions du déroulement de l'épreuve doivent être annoncées verbalement par le Commissaire de course au Co-Casteur et relayé par écrit dans le chat du Lobby par ce dernier ou le Commissaire s'il n'y a pas de Co-Casteur.

- Fin d'épreuve

Pilotes :

Chaque pilote doit sauvegarder le replay de chaque course réalisée sur la manche

- Après la diffusion

Diffuseur :

Réalisation du chapitrage vidéo

- J +1

Commission de Course :

24h de délai pour l'enregistrement de toutes les réclamations

Promoteur : Communication des résultats de la dernière manche si pas de réclamations

- J +3

Commission de Course :

Délai max de 48h pour analyse des incidents de course, réalise un compte rendu écrit dans le Discord de la MSL incluant :

- Victime et son destinataire
- Sanction avec notion de rang de SR touché ou non
- Action, localisation, manche/tour
- Motivation et explication du CoS

- J +4

Pilote/Team :

Un pilote sanctionné ou sa team, dispose de 24h de délai pour contester une décision d'arbitrage

Promoteur : Communication des résultats de la dernière manche si pas de contestation

- J +6

Pilote/Team/Commission de Course/Ligue :

Délai maximum pour étudier la décision d'arbitrage à la suite d'une contestation (délai max de 48h)

- J +6

Promoteur :

Communication des résultats de la dernière manche, incluant les sanctions éventuelles

- J +6

Commission de Course :

Correction si nécessaire du compte rendu d'arbitrage dans le Discord du Promoteur et communication auprès des personnes suivantes des changements éventuels : Hôte, Diffuseur, Promoteur

- J +7

Pilote :

Délai maximum de sauvegarde, les replays peuvent être supprimés

- J +30 (Après la dernière manche)

Diffuseur :

Extraire les statistiques et les fournir au Promoteur sur son Discord

8. Publications officielles d'un évènement

Tout évènement doit figurer sur le site de la ligue dans le but d'effectuer l'enregistrement des pilotes, et aider à la promotion de l'évènement

9. Gestion des salons de course

a. Le promoteur :

La publication de l'hôte du salon doit être communiqué au minimum 7 jours à l'avance sur tous les supports possibles.

b. Le pilote :

Ils ont la responsabilité d'ajouter l'hôte et son remplaçant en ami eux-mêmes avant l'heure d'ouverture du salon. Si un pilote n'a pas effectué ses demandes à temps et qu'il ne voit pas le salon, il sera considéré comme absent.

c. L'hôte :

Plus aucune demande d'amis ne sera acceptée dès lors que le salon sera ouvert.

Le salon doit être pré-enregistré à l'avance avec les paramètres attendu

Un salon s'ouvre exclusivement en mode *Amis uniquement* et jamais en mode *Public*, et spécifiquement avec le nombre requis de slots nécessaire (salon à relancer en cas d'erreur)

L'hôte peu cumuler la fonction de co-caster ou commissaire de course, mais ne doit jamais cumuler sa fonction avec celle du diffuseur ou d'un pilote (question de bon sens afin d'éviter la multiplicité des tâches).

L'hôte doit évoluer sur PlayStation 5 et avoir préalablement configurer son jeu en mode performance.

Sa connexion internet doit être stable et sa PS5 reliée via un câble RJ45, surtout pas en wifi ou encore moins en 4G.

Le nom du salon doit comporter un minimum de 2 zones de 2 couleurs différentes

Zone 1 : Nom de l'évènement (manche, modèle, lobby, etc...)

Zone 2 : Nom du diffuseur impérativement en rouge (avec le code ****)

Info : Un maximum de 62 caractères sont autorisés dans les noms de salon (code couleur inclus)

Exemple avec 61 caractères : MSL Endurance 6H Fuji Stint 2 [A] ****YouTube: NLR eSport TV

Résultat: **MSL Endurance 6H Fuji Stint 2 [A] YouTube: NLR eSport TV**

Le code couleur **** disparaît au moment où vous saisissez le dernier caractère **" ; "**, continuez de saisir la suite du message normalement, il apparaîtra en blanc et en gras, tout est normal.

Un salon type sur GT7 comporte à ce jour 16 slots qui se répartissent comme suit :

1 Slot pour le diffuseur

1 Slot pour l'hôte qui peut être soit un co-casteur, soit un commissaire de course.

14 Slots de pilotes (13 en cas de Safety Car).

L'hôte du salon doit impérativement sauvegarder les replays du jour, et les partager.

En cas de contestation d'une réclamation, et tout particulièrement dans les cas de litige réseau, il est impératif que chaque pilote sauvegarde son propre replay de course afin de le fournir au CoS si nécessaire.

Les replays doivent être sauvegardés un minimum de 7 jours après la fin des épreuves.

10. Procédure Safety-Car

Toutes les informations de ce chapitre doivent être communiqué aux participants si un Safety Car est utilisé lors de votre évènement.

La procédure de safety car à suivre en cas d'utilisation (manœuvres effectués par le co-casteur, ou le commissaire de course à défaut) :

- Les pilotes entameront leur tour de formation au départ de la course en laissant la safety car prendre la première position et devront se mettre en une seule ligne.

- Aucun dépassement n'est autorisé pendant le tour de formation

- La vitesse est limitée à **120km/h**

- La safety Car est la seule autorisée à ralentir le peloton si un écart entre pilotes se crée

- A l'entrée du dernier secteur la mention **"SC IN"** sera annoncée par la direction de course la safety partira rejoindre les stands, la vitesse sera limitée à **70km/h** et les pilotes devront se mettre en double file.

- Le départ sera donné quand la direction de course mentionnera "GREEN LIGHT" ce qui annoncera le départ officiel de la course.
- Ne pas swaper ou booster la safety-car (elle doit rester d'origine).

11. Publication des résultats

Les résultats doivent être communiqué au plus tard :

24h après la fin de l'épreuve s'il n'y a aucune réclamation

4 jours après la fin de l'épreuve si des réclamations ont été lancé mais qu'il n'y a pas de contestation

6 jours après la fin de l'épreuve si une contestation à lieu

12. Rôles et responsabilités

a. Promoteur

Il a la charge de proposer un événement, l'originalité et le choix des combos lui revient. Il doit se conformer au présent règlement afin de suivre une logique sportive équitable et unique destiné au bon déroulement des épreuves.

b. Diffuseur

Son rôle est de rendre publique un événement, de faire en sorte que sa visibilité soit maximale, de respecter une neutralité absolue lors des commentaires. Il vise à sublimer le rendu afin de mettre en avant au plus possible les actions les plus positives en piste et respecter tous les participants. En aucun cas il ne pourra prendre position ou mettre en avant son point de vue publiquement pendant toute la durée de la compétition (et ce quel que soit le support).

c. Commission de course

Il assure le bon déroulement de l'épreuve, donne les directives pour permettre son exécution, et assure le visionnage des images afin de départager les responsabilités en cas d'action litigieuse en piste, que ce soit sur la base de ce qu'il à vue lui-même, ou de ce qu'il lui est remonté par voie officielle de plainte.

d. Ligue

La ligue fourni le cadre dans lequel les épreuves doivent se dérouler, aide à la promotion des événements, met à disposition des promoteurs, différents diffuseurs, et commissaires de course un ensemble de document et d'outils pour les aider dans leurs tâches respectives. Garantie une homogénéité dans le déroulement des événements pour que les pilotes et les teams puissent s'affronter dans le cadre de règles sportive équitable et dans le plus grand respect entre les protagonistes.

e. Team

Elles s'engagent à respecter les règles du présent document, d'assurer la formation de leurs pilotes aux respects des règles de fairplay, dans le but de briller positivement pour elles même et la communauté de l'Esport.

f. Pilote

Ils s'engagent à concourir dans le plus grand respect des règles du fairplay et du présent règlement. L'Esport reste avant tout un loisir et un jeu, mais un jeu avec ses règles et celle-ci doivent être respecté afin que tous puissent prendre plaisir à jouer.

Un règlement d'évènement ne doit en aucun cas changer à partir du moment où l'évènement a démarré

Si une erreur ou un oubli s'y sont glissé, Une discussion est obligatoire avec les participants pour créer une annexe modificative au règlement qui devra être signé par chaque participant, ils doivent avoir le choix de poursuivre l'évènement avec les nouvelles règles ou bien de quitter l'évènements sans être sanctionné. A proposer sous forme de Google Sheet pour plus de simplicité.

13. Mise en place du Calendrier

Afin de préparer au mieux le calendrier de la saison à venir, toutes les modifications de date d'événement ne doivent plus bouger après sa validation (communication envoyée par la ligue au plus tard mi-novembre), la publication du calendrier doit être faite début décembre pour l'année suivante.

Lors de l'élaboration du calendrier il vous sera demandé :

- Les infos de votre événement (manches, lobby, circuits, règlement)
- Le logo de votre organisation en charge de promouvoir l'événement
- Un flyer de présentation succincte de votre événement (avec ou sans dates)

14. Chapitre réservé aux promoteurs Certifiés uniquement

Le commissaire de course peut faire partie de la structure du promoteur si et seulement si, celui-ci ne fait pas partie d'une team.

Dans le cas où un des membres du promoteur participe en tant que pilote à son propre événement, le promoteur n'a pas le droit de juger la moindre action en piste.

Vous pouvez faire appel au CoS, ou à défaut, un commissaire indépendant ou pilote d'une team n'ayant aucun rapport avec l'une des teams engagés dans votre événement.

Le commissaire sélectionné devra s'informer auprès du CoS pour connaître les règles à suivre pour officier correctement.

En cas de contestation d'un jugement, la contestation devra être impérativement reçue et traitée par le CoS : <https://www.msleague.fr>.

L'un des deux logos suivants doit absolument apparaître sur tous les diffusions (sur toute la durée) et sur toutes les manches/lobby de votre compétition :



15. Version

Version 1.5.18-12-2023

Rédaction :

Stéphane Babicz

Carlos Da Silva

Jacques Camara