



ENDURANCE
COMPETITION

6h du Mont Fuji by MSL Endurance

1. Inscription :

La licence MSL est obligatoire pour s'inscrire à l'événement, il faut pour cela avoir un compte sur le site de la ligue : <https://www.msleague.fr>

L'inscription à l'événement se fait sur le site de la ligue, uniquement après vous être identifié avec votre compte.

Lors de l'inscription il vous sera demandé :

Les 2 PSN ID du binôme à inscrire, le numéro de la voiture (identique pour les deux pilotes)

Choix de la marque à défendre entre : Nissan, Lexus et Honda

Personne à contacter pour toute question ou doute concernant le règlement ou les épreuves :

Organisateur : MSL Endurance

Contact : Carlos DaSilva

PSN ID : FTR_Portos806

Discord : <https://discord.gg/buBKjnrs8> (MSL_Portos)

2. Prérequis :

Véhicules limités :

Stint 1 :

HONDA NSX GT500 '08

LEXUS SC430 GT500 '08

NISSAN GT-R GT500 '08

Stint 2 :

HONDA NSX CONCEPT-GT '16

LEXUS RC F GT500 '16

NISSAN GT-R NISMO GT500 '16

Design de livré obligatoire :

- Logo de la Ligue format court ou long, blanc ou bleu

- Une plaque numéro (modèle libre de votre choix), le numéro doit apparaître en noir sur fond blanc et doit être identique sur les deux voitures, 3 positions sur la porte de chaque cotés et sur le capot avant à minima.

3. Préqualification :

La soirée de préqualification démarre le mercredi 30 août à 21h00, 1 salon sera lancé toutes les 20mn et sera limité à 8 pilotes maximum en piste.

Qualification 10mn + 1 tour de décompression

Véhicule de cette préqualification : Audi RS 5 Turbo DTM '19

La moyenne des 2 chronos du binôme sera retenu pour qualifier l'équipage, un minimum de 14 équipes seront retenu, 28 si 30 équipes ou plus se présentent à la préqualification, les autres seront réservistes dans l'ordre de leur chrono.

Le chrono de préqualification servira de position pour le départ du premier stint.

En cas de tour réalisé avec aspiration, le tour sera tout simplement annulé, et c'est le meilleur tour suivant qui sera comptabilisé.

Fiche de course

Nom du salon : MSL - Endurance - 6h de Fuji P-Qualifs - YouTube: NLR eSport					
Date : 30 août 2023	Endurance - 6h de Fuji P-Qualifs				
Circuit : Fuji International Speedway	Durée : 0:10 Min				
Heure : Fin de matinée	Ratio temps : x0				
Personnalisée					
S11					
Start : Verification faux départ	Défini par l'Host				
Catégorie : Gr.2	Voiture : Audi RS 5 DTM 2019				
EDP/BoP : OUI	Paramètres voiture : Interdits				
Carburant initial					
Qualif.	Course	Vitesse de	Qualif.	Course	
C. Course	100L	3L/sec	C. Course	X0	
Pneus disponible(s)					
Course	Hard	Med	Soft	Qualif.	Course
Requis	NON	OUI	NON	C. Course	X2
Les intermédiaires et pluis sont systématiquement utilisables.					
Consigne particulière :		Qualif 8 places par salon à partir de 21h			

FTR_Portos006
Host

NLR eSport TV
Diffusion

Collision mur	Collision vhé	Raccourci	Dégâts méca.	Ligne stands	
Sans	Sans	Forté	Fortes	Avec	
Contre braqu.	Assi. trajectoire	GSA	ABS	Ctrl traction	Cond. auto
Sans	Sans	Sans	Avec	Avec	Sans
Salon ouvert : 20h30		Départ auto: 0		Pour : Non	

Départ course : 21h00
Stint 1 - Grille Manuelle

Briefing pilotes :

Vous devez être présent en piste au moins 10 minutes avant le début de l'épreuve et être en mesure de vérifier que vous pouvez rouler. Pensez à sauvegarder le replay en fin de course, et le garder un minimum de 7 jours.

Les stands ne seront pas ouvert avant le deuxième tour de course, veuillez à rester prudent dans le premier tour. Pas de réclamation dans ce premier tour, il sera intégralement révisonné par la commission de course

4. Déroulement d'une manche :

Tous les pilotes seront ajoutés dans une vocale PlayStation, 7 jours avant la compétition, incluant :

- Les hôtes de salon
- L'organisateur
- Le diffuseur
- Les commissaires de course

Les pilotes doivent ajouter les hôtes à minima, 24h avant le début de l'épreuve.

Ouverture des salons 30mn avant le début des épreuves

Chaque pilote doit être présent dans le lobby et en piste, au moins 10mn avant le début de l'épreuve

Le pilote doit disposer de tous les pneus requis et être en mesure de sortir des stands

En fin de course, sauvegarder le replay de sa course après l'épreuve, et le garder au moins 7 jours

Aucun restart ne sera autorisé pour des actions en piste

Un pilote non présent en piste au début de l'épreuve sera comptabilisé absent (aucun point donnés)

5. Evénement :

Stint 1 :

Le premier pilote du binôme prend le départ selon l'ordre établi lors de la préqualification
 Chaque pneumatique doit être utilisé sur un minimum de 10 tours chronométré (exclusion des tours de sortie et rentré de stand, le tour de départ de d'arrivé sont des tours chrono)

MSL 6H ENDURANCE COMPETITION		Fiche de course	
Nom du salon : MSL - Endurance - 6h de Fuji S1 - YouTube: NLR eSport TV			
Date : 9 septembre 2023	Endurance - 6h de Fuji S1		
Circuit : Fuji International Speedway	Durée : 3:00 Hr(s)		
Heure : Après-midi	Ratio temps : X1		
	Prédéfinie		0
	Start	Verification faux départ	Défini par l'Host
	Catégorie : Gr.2	Voiture : Honda '08/Nissan'08/Lexus'08	
	EDP/BoP :	OUI	Paramètres voiture : Interdits
	Carburant initial		Consommations
	Qualif.	Course	Vitesse de
	C. Course	100L	3L/sec
	Qualif.	C. Course	Course
	C. Course	X3	X2
	Pneus disponible(s)		Qualif.
	Course	Hard Med Soft	Course
	Requis	OUI OUI OUI	C. Course X3
	Les intermédiaires et pluses sont systématiquement utilisables		
Consigne particulière : CrD 10 laps min CrM 10 laps min CrT 10 laps min			

FTR_Portos806		Host			
NLR eSport TV		Diffusion			
Collision mur	Collision vhé	Raccourci	Dégâts méca.	Ligne stands	
Sans	Sans	Forte	Forts	Avec	
Contre braqu.	Assi. trajectoire	GSA	ABS	Ctrl traction	Cond. auto
Sans	Sans	Sans	Avec	Avec	Sans
Salon ouvert : 16h30		Démarrage auto: oui	Pour : 10mn		
Départ course : 17h00		Stint 1 - Grille Manuelle			
Briefing pilotes :					
	Vous devez être présent en piste au moins 10 minutes avant le début de l'épreuve et être en mesure de vérifier que vous pouvez rouler. Pensez à sauvegarder le replay en fin de course, et le garder un minimum de 7 jours.				
	Les stands ne seront pas ouvert avant le deuxième tour de course, veuillez à rester prudent dans le premier tour. Pas de réclamation dans ce premier tour, il sera intégralement révisonné par la commission de course				
MS LEAGUE MASTER SIMRACING LEAGUE					

Stint 2 :

Le second pilote prend le départ à la même position que son coéquipier à l'arrivée du Stint 1.
 Chaque pneumatique doit être utilisé sur un minimum de 10 tours chronométré, 20 pour les Durs spécifiquement (exclusion des tours de sortie et rentré de stand, le tour de départ de d'arrivé sont des tours chrono).

MSL 6H ENDURANCE COMPETITION		Fiche de course	
Nom du salon : MSL - Endurance - 6h de Fuji S2 - YouTube: NLR eSport TV			
Date : 9 septembre 2023	Endurance - 6h de Fuji S2		
Circuit : Fuji International Speedway	Durée : 3:00 Hr(s)		
Heure : Soir	Ratio temps : X1		
	Prédéfinie		0
	Start	Verification faux départ	Défini par l'Host
	Catégorie : Gr.2	Voiture : Honda '16/Nissan'16/Lexus'16	
	EDP/BoP :	OUI	Paramètres voiture : Interdits
	Carburant initial		Consommations
	Qualif.	Course	Vitesse de
	C. Course	100L	3L/sec
	Qualif.	C. Course	Course
	C. Course	X3	X2
	Pneus disponible(s)		Qualif.
	Course	Hard Med Soft	Course
	Requis	OUI OUI OUI	C. Course X3
	Les intermédiaires et pluses sont systématiquement utilisables		
Consigne particulière : CrD 20 laps min CrM 10 laps min CrT 10 laps min			

FTR_Portos806		Host			
NLR eSport TV		Diffusion			
Collision mur	Collision vhé	Raccourci	Dégâts méca.	Ligne stands	
Sans	Sans	Forte	Forts	Avec	
Contre braqu.	Assi. trajectoire	GSA	ABS	Ctrl traction	Cond. auto
Sans	Sans	Sans	Avec	Avec	Sans
Salon ouvert : 20h30		Démarrage auto: oui	Pour : 10mn		
Départ course : 21h00		Stint 1 - Grille Manuelle			
Briefing pilotes :					
	Vous devez être présent en piste au moins 10 minutes avant le début de l'épreuve et être en mesure de vérifier que vous pouvez rouler. Pensez à sauvegarder le replay en fin de course, et le garder un minimum de 7 jours.				
	Les stands ne seront pas ouvert avant le deuxième tour de course, veuillez à rester prudent dans le premier tour. Pas de réclamation dans ce premier tour, il sera intégralement révisonné par la commission de course				
MS LEAGUE MASTER SIMRACING LEAGUE					

Le nombre de pneu disponible par catégorie est illimité, seul le nombre de tours chronométrés compte.

6. Inclusions et Exclusions :

Aspi: Interdit en préqualif, autorisé en course
 Burn fuel: Interdit
 Bump draft: Interdit

Pneus requis: CrT + CrM + CrD (Prévoir pneus I et P)

Remplacement de pilote: Autorisé si prévenu 48h avant le début d'épreuve, si non refusé

Les stands ne seront accessibles qu'à partir du deuxième tour de course

Aucune réclamation de course possible dans le premier tour (investigation systématique par le CoS)

Il est permis de discuter sur le chat du jeu : Pendant le warmup uniquement

Il est interdit de dialoguer dans le chat du jeu : Dès lors que l'épreuve commence et ce jusqu'à la fin

Les messages d'après courses sont tolérés : Du moment qu'ils restent amicaux

En cas de contact entre pilotes : Il est formellement interdit de rendre les positions en piste (Vous n'êtes pas habilité à juger par vous-même d'une faute, même flagrante, en tant que pilote. La course doit se poursuivre peu importe les conditions de pistes, la gravité de l'accident ou le nombre de voitures impliquées ; seule la commission de course est habilitée à intervenir si elle le souhaite pendant le déroulement de l'épreuve.

Si un pilote attend un autre au lieu de continuer, sa sanction ne sera pas pour autant diminuée.

Pour tout autre détails, se référer au règlement sportif complet de la ligue disponible sur

<https://www.msleague.fr>

En cas d'abandons : Nous vous demandons de rejoindre les stands, et de laisser la voiture sans action de votre part cela ne nuira pas au bon déroulement de l'épreuve et sera reçu comme un abandon en bon et due forme.

Aucune autre forme d'abandon ne sera autorisée.

7. Barème des points :

Les temps affichés en fin de course seront utilisés pour déterminer les écarts entre les voitures se trouvant dans le même tour.

Toute voiture, n'étant plus dans le même tour que le leader à l'arrivée, devra s'appliquer à soigner son meilleur temps au tour, car c'est ce chrono qui sera utilisé pour chaque(s) tour(s) de retard et sera ajouter à son compteur de temps total de course.

Si une équipe finie physiquement devant une autre, mais que son temps au tour est moins bon, elle sera positionnée derrière son concurrent, le meilleur temps au tour faisant foi.

Si une équipe ne termine pas son dernier tour, son meilleur temps au tour sera comptabilisé pour chaque tour de retard affiché sur l'écran de fin de course.

8. Barème des pénalités :

Les réclamations devront être enregistrées sur le site de la ligue au plus tard 24h après la fin des épreuves : <https://www.msleague.fr>

Les résultats de sanction seront publiés sur le Discord MSL, au plus tard 72h après la fin de l'épreuve.

Délai de contestation possible : 24h après la publication des sanctions.

Publication des résultats : A l'issue du délai de contestation possible ou 72h après si une contestation est reçue.

Chaque sanction avérée par le CoS se verra crédité d'une pénalité de 30s forfaitaire.

Non-respect des restrictions de pneumatique : 1m30s de pénalité par tour chrono non réalisé

Pilote roulant avec ou moins 1 pneu totalement rouge : 1m30s de pénalité par pneu rouge.

- Rage quitte : Exclusion de l'événement (disqualification) et perte d'un point sur le SR de la ligue pour les deux pilotes.

- Message pendant l'épreuve : 1 point de SR (MSL) en cas de récidive

- Message non toléré d'après course : 1 point de SR (MSL) pour chaque message

9. Cas de crash ou bug du salon :

Moins de 10% de l'épreuve effectué : Le restart doit se faire sur toute la durée de l'épreuve

Entre 10% et 75% : On relance l'épreuve avec le nombre de tours ou de temps restant au plus proche.

Entre 75% et 99% : 10s de retard pour chaque voiture dans le tour du leader, le temps du meilleur temps en course appliqué pour chaque tour de retard, pour toute voiture à 1 tour ou plus.

Un maximum de 2 restart seront possible, au-delà, un report d'épreuve sera prévu (report total en cas de crash/bug du stint 1)

10. Report d'épreuve :

La décision du report doit intervenir avant que la durée de l'épreuve n'atteigne plus de la moitié de l'épreuve elle-même.

En cas de report, le calendrier sera maintenu sur le même jour que le calendrier initial (un samedi), les remplacements seront autorisés, mais plus possible à 48h du début de l'épreuve reporté.

11. Déconnexion d'un pilote :

Les problèmes de connexion réseaux sont spécifique à l'ESport et peuvent être considéré comme une casse mécanique en analogie au sport mécanique réel. En conséquence, il revient à chacun de s'assurer du bon fonctionnement de sa connexion Internet, voici quelques règles de bon sens pour ceux qui ont une connexion peu faible.

- Brancher sa PlayStation en filaire uniquement (même si cela implique de faire circuler un câble temporairement dans le logement durant l'épreuve)
 - Eviter le wifi à tout prix ! et encore plus la 4G !! (Les CPL et offre Satellite non géostationnaire sont toléré)
 - Redémarrer sa box, sa console et son jeu juste avant de se connecter dans le salon
- S'assurer que personne n'utilise le réseau de manière conséquente pendant que vous jouez
- Attention toutefois car il existe une différence entre déconnexion et rage-quit, et cela est vérifiable

Aucun restart ne sera réalisé en cas de déconnexion d'un pilote, y compris pendant la procédure de départ, il revient donc à chaque pilote de s'assurer d'avoir une connexion stable, la ligue et l'organisateur s'assurant eux, d'avoir un salon de qualité.