



RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT

ROVER ALL SERIES - OCEASIA 2023

1. PRÉSENTATION

ROVER ALL SERIES édition Oceasia 2023, est une compétition de simracing sur Gran Turismo 7 « pilote », comportant quatre poules et un large choix de voitures de modèles asiatiques de différentes catégories.

ROVER ALL SERIES ouvre ses portes à tous les pilotes de Gran Turismo 7 pour s'affronter dans une région du monde (Americas, Oceasia, Europa). Les circuits et les constructeurs sont ainsi limités à la région concernée. Tous les pilotes inscrits préalablement passeront une épreuve de sélection sous la forme de séances de qualifications qui détermineront qui seront les 56 pilotes qui intégreront la compétition officielle. Cependant, des pilotes inscrits pourraient se voir refuser l'accès à la compétition par l'organisation qui ne pourraient donc pas participer aux séances de qualification.

ROVER ALL SERIES est un tournoi se déroulant en 7 + 1 manches comprenant une phase de poules de 3 manches, et une phase tournoi de 3 courses par élimination

directe. Les pilotes ayant le plus grand nombre de points à l'issue de la phase de poule, accéderont à la phase éliminatoire 1/3 de finale, 1/2 finale. Une course de repêchage à l'issue des demi-finales permettra à 4 pilotes de pouvoir participer à la grande finale.

Des parties de ce règlement peuvent subir des modifications en cours de championnat. Les mises à jour seront communiquées sur le serveur Discord de la compétition.

2. 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>

Si vous êtes déjà licencié MSL, voici le lien d'inscription à l'événement :

Connectez-vous préalablement à votre compte MS League pour que le système vous reconnaisse.

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au dimanche 10 septembre 2023, minuit.

Tout le monde (sans restriction d'âge), et plusieurs membres d'une même équipe peuvent s'inscrire et participer aux séances de préqualifications. Le format du championnat n'autorise pas de remplaçant. Après avoir rempli votre formulaire, vous serez invité à rejoindre le serveur Discord de la compétition.

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

Organisateur : PRiMA Esports

Contact : Jacques Camara

PSN/Discord ID : JakCellAir

3. PRÉQUALIFICATIONS

Les trois soirées de préqualification démarreront à 21h00, le lundi 11 septembre, le mardi 12 septembre et le samedi 16 septembre. En fonction du choix de votre jour de préqualification, votre heure de passage sera à définir sur le Discord de la compétition. Huit réservistes seront nommés selon l'ordre des chrono réalisés afin de remplacer un pilote titulaire abandonnant le championnat.

Format : 20mn + 1 tour de décompression

Véhicule : Suzuki VGT (Gr.3)

Circuit : Kyoto Driving Park - inversé.

Slots : 8 pilotes par session de qualification

4a. LIVRÉES

Chaque pilote, une fois engagé dans le tournoi à l'issue des séances qualificatives, devra préparer un lot de véhicules dont certains sont imposés, d'autres choisis parmi une courte liste. Comme il ne s'agit pas d'une compétition interteam, nous vous suggérons de créer des livrées originales dans l'esprit des design des compétitions officielles japonaises ou australiennes. Vous pouvez aussi vous inspirer des modèles présents dans la bibliothèque en ligne de Gran Turismo 7 dont certaines peuvent être personnalisables. **À noter** qu'un seul pilote par team pourra rouler avec la livrée officielle de son équipe. Cependant, les logos des partenaires de l'équipe pourront bien être présents sur les autres livrées originales.

4b. STICKERS

Sur vos livrées, vous devez ajouter les stickers de la Rover All Series - Oceasia, de Thrustmaster et de Next Level Racing. Une fois cela fait, vous posterez vos œuvres sur le Discord de la compétition à la section prévue à cet effet. Tous ces logos et stickers sont disponibles sur le profil Gran Turismo du compte « RoverAllSeries ».

Quand cela est possible, vos pneumatiques doivent être manufacturés : **Yokohama**, **Bridgestone**, ou **Toyo Tires**.



ACTIVEZ LES NOTIFICATIONS DU DISCORD DE LA COMPÉTITION AFIN DE NE MANQUER AUCUNE COMMUNICATION DE LA DIRECTION DE COURSE.

Lorsque vous vous engagez, vous devez vous tenir informé de l'actualité de votre compétition et des éventuels changements dans le règlement qui pourraient intervenir, des briefings ou de procédures pour votre prochaine course.

5. GÉNÉRALITÉS SUR LA RÉGLEMENTATION DE LA COMPÉTITION

[Ce règlement s'applique dès les préqualifications.]

I - Tous les pilotes sélectionnés pour concourir à la ROVER ALL SERIES s'engagent à **respecter les règles établies par l'organisateur**, à adopter un comportement respectueux vis-à-vis de l'organisation et de ses adversaires, que ce soit en course, dans le chat ingame ou dans les commentaires des stream live, ou des publications présentes sur les réseaux sociaux de la ROVER ALL SERIES, de la MSLEAGUE et de leurs partenaires.

II - **Licence Driver**. Les pilotes disposent d'un crédit de pénalités de 15 points qui entraînera l'exclusion du pilote une fois ce crédit épuisé.

III - Tout comportement indigne, injurieux ou menaçant sera immédiatement sanctionné par une **exclusion de la compétition** et par un bannissement des réseaux sociaux de l'organisation.

IV - Nous réclamons à l'ensemble des pilotes concourants de faire preuve de **fairplay**, **d'esprit sportif et de respecter les clauses de ce règlement**. Un certain nombre de faits de course dont la liste complète est à consulter plus bas, seront durement sanctionnés. Si une **activité frauduleuse** était suspectée, puis avérée après enquête, le joueur serait exclu sans délai de la compétition et remplacé par un pilote réserviste qui récupèrera sa progression en cours.

V - Les éventuelles **réclamations** devront se faire sur le site web de la MS League (menu: Commission de Course) et seront traitées par le CoS (Comité des Officiels du Simracing). URL : https://www.msleague.fr/?page_id=256

VI - Concernant les **qualifications d'avant course**, il est formellement **interdit de s'arrêter sur la piste ou d'activer la conduite automatique**. Il est également interdit de brûler son carburant dans les stands ou en piste, de gêner les autres pilotes en piste d'une quelconque manière.

VII - **Absence ou indisponibilité**. Pour pallier aux éventuelles indisponibilités sur une date, un tableau en ligne est mis à disposition des pilotes afin de choisir leurs dates de manches, et pour effectuer d'éventuels changements de places avec un autre pilote. Pour ce faire, il vous faudra lancer au plus vite, un appel général aux autres pilotes dans le groupe Discord à la section « swap ». Abandon d'un pilote en phase de poules. Son remplaçant, provenant de la liste des réservistes, récupèrera les points de sa progression.

VIII - **Restart**. Un seul restart sera autorisé pour cause de bug de salon de course. Le(s) pilote(s) incriminé(s) devra(ont) quitter le salon, puis revenir pour le restart. Si le bug persiste, il(s) ne pourra(ont) pas participer à la course. Cependant il(s) pourra(ont) tenter de participer à une autre course de la même manche hebdomadaire si un pilote était absent ou si un pilote acceptait d'échanger sa place au pied levé. Le(s) pilote(s) mettra(tront) ce temps à profit pour régler leur problème de connexion. Aucun restart ne sera autorisé pour des actions en piste.

IX - **Il est formellement interdit** d'écrire des messages ingame dès lors que la course est lancée. Ceci pourra être sanctionné à l'issue de la manche. De pousser un pilote dont la voiture est endommagée.

X - Si un incident survient entre deux pilotes sur la piste, **il est interdit de redonner la place au pilote lésé**. Les courses seront toutes analysées par les commissaires de course, et les sanctions attribuées au(x) pilote(s) fautif(s).

XI - Pas de règlement de compte dans les salons, insultes ou menaces.

XII - Un pilote engagé pourra être **exclu de la compétition** pour un comportement jugé inapproprié en course ou avec la direction de course, tout comme le fait de **réclamer à chaque nouvelle manche les informations concernant sa course**. Il appartient à tous de faire preuve de sérieux et de s'investir un minimum.

XIII - Tout pilote ayant subi une casse importante de son véhicule l'obligeant à ralentir ou à changer de rythme devra le signaler aux autres pilotes en **activant ses warnings**, et les conserver allumer jusqu'à son entrée aux stands.

XIV - **Repêchage d'un pilote.** Dans la phase éliminatoire, si un pilote qualifié pour la manche suivante venait à abandonner la compétition, sans remplaçant, son parcours depuis le début de l'édition en cours s'efface, et l'ensemble des pilotes sous lui au classement général, remontent d'une position.

XV - **Safety Car virtuelle.** Durant la course, en cas de crash impliquant au moins 5 voitures; un message de Full Course Yellow (FCY) + décompte de 3 sec, sera lancé par la direction de course ingame. À ce signal, tous les pilotes devront passer en « course automatique » (Bouton start) jusqu'à l'annulation de cette procédure par la direction de course ingame.

6. DÉROULEMENT D'UN MANCHE

Tous les pilotes seront ajoutés dans une Party 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. Un pilote non présent en piste au début de l'épreuve sera comptabilisé absent (aucun point donné)

7. BARÈME DE POINTS

Les points auront une importance jusqu'aux 1/4 de finale afin de déterminer quels seront les pilotes qualifiés pour la phase éliminatoire. Le barème en vigueur est appliqué pareillement pour toutes les poules. Les pilotes ayant obtenu le meilleur temps au tour en course toutes poules confondues sur une manche, se verront attribuer +1 de bonus (jusqu'aux 1/4 de finale). En cas d'égalité de points entre pilotes susceptibles d'être repêchés à l'issue de la manche 4, leurs parcours seront analysés pour les départager (résultats course, pénalités, chronos...).

Les pilotes déconnectés seront crédités des points de la dernière place. En cas de problème matériel nous encourageons les à rentrer aux stands jusqu'à la fin de la course pour marquer les points des dernières places). Les RageQuit sont considérés comme un abandon et pourraient être sanctionnés d'une exclusion du championnat selon les circonstances.

P1 : 35

P2 : 32

P3 : 29

P4 : 27

P5 : 25
P6 : 23
P7 : 21
P8 : 19
P9 : 17
P10 : 15
P11 : 13
P12 : 11
P13 : 9
P14 : 7

Points bonus

Bonus de pôle position : 1 point

Bonus du meilleur tour en course absolu (sur l'ensemble des poules d'une même manche) : 1 point

Bonus d'action fairplay : 1 point

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 : À l'issue du délai de contestation possible ou 72h après si une contestation est reçue.

[ADM] : Action dangereuse entraînant casse moteur | -10 points

[ADC] : Action dangereuse entraînant casse suspensions | -5 points

[ADA] : Action dangereuse entraînant casse aéro | -3 points

[DB1] : DiveBomb avec gain de place(s) avec dégâts | -7 points

[DB2] : DiveBomb avec gain de place(s) sans dégâts | -4 points

[DB3] : DiveBomb sans gain de place(s) et dégâts | -5 points

[DB4] : DiveBomb sans gain de place(s) sans dégâts | -3 points

[SP4] : Sortir un pilote par choc, tassement ou changement de trajectoire brusque entraînant 4 roues hors piste | -6 points

[SP2] : Sortir un pilote par choc, tassement ou changement de trajectoire brusque avec 2 roues hors piste | -3 points

[REF] : Refermer l'intérieur d'une corde acquise par le pilote derrière soi, ou par le pilote terminant un dépassement sur vous | -5 points

[OBS] : Obstruction et/ou changements de trajectoire plus d'une fois pour empêcher un pilote de dépasser | -4 points

[DP1] : Forcer un dépassement en s'appuyant sur la portière d'un adversaire engendrant une perte de contrôle de ce dernier | -3 points

[DP2] : Dépassement à la portière sans perte de contrôle du pilote adverse | -2 points

[RAD] : Se rabattre, ou contact latéral sur un pilote visible au radar | -1 point

Il est conseillé d'indiquer tout changement de direction en utilisant vos clignotants, notamment pour votre entrée aux stands.

-1 point pour toute entorse au règlement général. Ces mêmes pénalités seront attribuées en secondes, durant la phase éliminatoire, soit des 1/3 de finale jusqu'à la finale.

9. RESPECT DES RÈGLES ET DES AUTRES JOUEURS

Le respect du code de conduite est un aspect fondamental. Les joueurs participant à l'Euro-Sim Masters Championship doivent se conformer aux règles du code de bonne conduite et de Fairplay. Si un joueur enfreint ces règles, il sera considéré comme inéligible pour poursuivre la compétition. En cas de violation manifeste des règles pendant l'événement, l'organisateur pourra exclure le joueur coupable.

Les joueurs doivent se comporter de manière à refléter les valeurs que prône l'organisateur et ne doivent pas se livrer à des comportements considérés comme nuisibles à la réputation ou aux relations de l'organisateur ou de ses partenaires.

Les comportements tels que les discours haineux, racistes, de harcèlement et discriminatoires sont strictement interdits. Les joueurs ne doivent pas utiliser un langage jugé obscène, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, diffamatoire ou autrement offensant. Les joueurs ne peuvent pas utiliser ce type de langage sur les réseaux sociaux ou pendant tout événement public tel que la diffusion en continu.

Tout type de harcèlement est strictement interdit. Tout type de mots, phrases ou gestes discriminatoires offensant la dignité ou l'intégrité d'une personne privée, d'un groupe de personnes, d'une équipe, d'une marque, d'un sponsor ou d'un pays par des paroles ou des actions méprisantes ou discriminatoires en raison de la race, de la couleur de la peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du genre, de la langue, de la religion, de l'opinion politique ou de toute autre opinion, de la situation financière, de l'orientation sexuelle ou de toute autre raison, sont strictement interdits.

10. DÉCONNECTION DU SALON HÔTE

Si la déconnection intervient à : -25% de la course = restart à zéro.

26% à 75% = restart et départ course sprint des tours restants - usures x1 x1 Les points seront répartis ainsi : 2/3 des points sur la course 1 et 1/3 restant sur la course sprint. Au-delà de 85% = fin de la manche, photographie de grille avant bug et attribution des points bonus.

11. DRAPEAUX

Le **drapeau bleu** signale à un pilote qu'il est sur le point d'être dépassé par un ou plusieurs pilotes de la tête de course. Le pilote sous régime de drapeau bleu devra activer ses warnings dès lors qu'il est prêt à se faire dépasser.

Il devra faire en sorte de ne pas gêner leur progression, en ralentissant le cas échéant, tout en conservant sa trajectoire. Vous ne devez pas changer de trajectoire avant et

pendant le dépassement. Les pilotes rapides devront quant à eux être patients et ne pas vouloir forcer le passage au risque de provoquer un accident.

Un pilote sous drapeau bleu n'est pas autorisé à défendre sa position sur la piste contre la voiture qui le dépasse. Retenir intentionnellement, ou se défendre contre une voiture plus rapide peut entraîner l'application d'une pénalité ou même la disqualification du pilote sur la manche.

Un pilote retardataire a le droit de reprendre l'avantage sur un pilote de tête, à partir du moment où il bénéficie clairement d'un meilleur rythme de course en raison par exemple de pneus moins dégradés, une charge carburant moins pénalisante. Toutefois, nous demandons alors que les deux pilotes puissent collaborer pour que leur échange de position se fasse dans un Fairplay absolu.

Sous régime de **drapeau jaune**, le jeu peut vous appliquer une pénalité de 3 secondes en cas de dépassement d'un autre pilote aux abords de la voiture qui a occasionné le déclenchement du drapeau jaune. Par conséquent, franchissez cette zone avec prudence en ralentissant votre allure afin d'éviter tout incident.

12. CONNEXION DU PILOTE

Les salons de Gran Turismo sont très sensibles aux mauvaises configurations réseau et notamment intolérants aux PING élevés. Afin d'éviter d'énormes LAG ou que votre connexion décide du résultat de votre course en vous déconnectant, voici quelques conseils que nous vous encourageons à suivre.

Le principal problème est la connexion via WiFi et encore plus si vous n'avez pas la fibre.

- Branchez votre console en filaire sur votre box internet ou sur la prise murale internet RJ45
- Ou installer un système CPL (trentaine d'euros) qui vous permet de vous brancher en filaire n'importe où dans votre logement (via les prises électriques)
- Reset de votre box internet avant chaque course
- Appelez votre opérateur internet pour qu'il refresh à distance votre connexion
- Vider le cache réseau de votre Playstation avant d'entrer dans le salon
- Déconnecter tous les appareils non nécessaires de votre logement avant la course, qui sont connectés à votre réseau internet domestique comme ordinateurs, téléphones mobiles, tablettes, la box tv si personne ne regarde la TV.

Une course test sera organisée le jeudi 20 septembre.

13. DIFFUSION LIVE

Pour proposer une expérience qualitative aux viewers de la compétition et offrir un espace de visibilité aux pilotes et aux équipes, nous sollicitons les joueurs volontaires pour apparaître face caméra pendant les courses. Notre équipe de diffusion vous propose d'utiliser la solution VDO Ninja compatible avec votre ordinateur, smartphone et tablette. (Documentation ici : <https://docs.vdo.ninja/getting-started/rooms>)

Les détails de connexion des conférences vidéo seront communiqués par les administrateurs avant le début de l'événement.

14. LES VOITURES À VOUS PROCURER

1. Mazda Roadster Touring Car

Cr. 90 000 / Brand Central

2. Nissan GT-R GT500 '99

Cr. 2 500 000 / Voitures de Légende

3. Toyota Supra GT500 '97

Cr. 1 500 000 / Voitures de Légende et autre

4. Subaru WRX STi Isle Of Man

Cr. 370 000 / Brand Central

5. Honda Civic R (EK) Touring car

Cr. ≈116 000 / Voitures d'occasion

6. Nissan Silvia spec-R Aero (Gr.4)

Cr. 350 000 / Brand Central

7. Nissan Skyline R33 GT-R V•spec '97

Cr. ≈158 500 / Voitures d'occasion et récompense

8. Mitsubishi Lancer Evolution V GSR '98

Cr. ≈67 100 / Voitures d'occasion

9. Toyota Tundra TRD Pro '19

Cr. 62 000 / Brand Central

10. Super Formula 2023

Cr. 1 000 000 / Brand Central

11. Suzuki VGT (Gr.3)

Cr. 450 000 / Brand Central

15. CALENDRIER

Toutes les courses, qualifications 21h00 précises. Les pilotes en retard ne seront pas attendus pour le lancement de la course.

PHASE DE POULES

MANCHE 1

MOUNT PANORAMA

POULE ALPHA : LUNDI 25 SEPT.

POULE BETA : MARDI 26 SEPT.

POULE GAMMA : JEUDI 28 SEPT.
POULE DELTA : VENDREDI 29 SEPT.

MANCHE 2

HIGH SPEED RING

POULE ALPHA : LUNDI 2 OCT.
POULE BETA : MARDI 3 OCT.
POULE GAMMA : JEUDI 5 OCT.
POULE DELTA : VENDREDI 6 OCT.

MANCHE 3

AUTOPOLIS

POULE ALPHA : LUNDI 9 OCT.
POULE BETA : MARDI 10 OCT.
POULE GAMMA : JEUDI 12 OCT.
POULE DELTA : VENDREDI 13 OCT.

PHASE ÉLIMINATOIRE

1/4 FINALE

TSUKUBA

POULE ALPHA : LUNDI 23 OCT.
POULE BETA : MARDI 24 OCT.
POULE GAMMA : JEUDI 26 OCT.
POULE DELTA : VENDREDI 27 OCT.

1/3 FINALE

SUZUKA

POULE ALPHA : LUNDI 31 OCT.
POULE BETA : JEUDI 2 NOV.
POULE DELTA : VENDREDI 3 NOV.

1/2 FINALE

TOKYO EXPRESSWAY

POULE ALPHA : MARDI 7 NOV.
POULE BETA : JEUDI 9 NOV.

PAUSE PHASES FINALES

FISHOUT (Repêchage)

YAMAGIWA

LUNDI 20 NOV.

FINALE

FUJI SPEEDWAY

JEUDI 23 NOV.

Les combos des manches sont sur un autre document à télécharger ou à
consulter sur le site web www.prima-esports.com

- • -