

Road To Glory

Du Karting à la Super Formula



CERTIFIED
MSL
EVENT

RÈGLEMENT



VROOM
FACTORY

BK

MS LEAGUE

SIRON

Table des matières

I.	Préambule	3
II.	Contacts.....	3
III.	Championnat.....	3
III.I.	Déroulement	3
III.II.	Calendrier	4
III.III.	Véhicules à posséder.....	8
IV.	Règlement technique.....	9
IV.I.	Paramètres généraux.....	9
IV.II.	Paramètres du salon	9
IV.III.	Paramètres du circuit.....	9
IV.IV.	Paramètres météo/horaires	9
IV.V.	Paramètres de course	9
IV.VI.	Paramètres des qualifications.....	10
IV.VII.	Paramètres des règles.....	10
IV.VIII.	Paramètres de pénalités.....	10
IV.IX.	Restrictions d’options de conduite	10
V.	Sessions.....	11
V.I.	Préqualifications.....	11
V.II.	Courses.....	11
V.II.I.	Prérequis.....	11
V.II.II.	Format des courses.....	12
V.II.III.	Déroulement	12
V.III.	Poules.....	12
V.IV.	Hosts.....	13
V.V.	Crash du salon	13
V.VI.	Report de l’épreuve	13
VI.	Classement.....	14
VI.I.I.	Barème de points selon la position.....	14
VI.I.II.	Bonus par poule.....	14
VI.I.III.	Bonus.....	14
VI.I.IV.	Malus.....	15
VII.	Code de conduite et fairplay.....	16
VII.I.	Contacts.....	16
VII.II.	Bump draft.....	17
VII.III.	Véhicule lent	17

VII.IV.	Changement de ligne	18
VII.V.	Arrêt sur la piste	18
VII.VI.	Appels de phares	18
VII.VII.	Pneu mort	18
VII.VIII.	Abandon dans les stands	18
VII.IX.	Fermeture des stands.....	19
VII.X.	Dégâts.....	19
VII.XI.	Contrôle de traction (SCT)	19
VII.XII.	Ghosting.....	19
VII.XIII.	Utilisation du chat.....	19
VII.XIV.	Rage quit.....	19
VII.XV.	Déconnexion	19
VIII.	Règlement des livrées	20
VIII.I.	Livrées.....	20
VIII.II.	Stickers	20
VIII.II.I.	Plaque numéro	20
VIII.II.II.	Bannière pare-brise.....	20
VIII.II.III.	Stickers MSLeague	21
VIII.III.	Numéros de course	21
IX.	Absences.....	21
IX.I.	Absences.....	21
IX.II.	Remplaçants.....	22
X.	Réclamations.....	22
X.I.	Juges.....	22
X.II.	Réclamations.....	22
XI.	Inscriptions.....	23
XII.	Organisateurs et casteurs.....	23
XII.I.	Organisateurs	23
XII.II.	Les casteurs.....	23

I. Préambule

Ce championnat vous propose une évolution en partant du karting jusqu'à la Super Formula, et se fera en course monotype.

Le Road To Glory (RtG) est un championnat qui vous est proposé par la team BKC et la MSLeague. Le championnat est de ce fait ouvert uniquement aux pilotes disposant d'une licence MSLeague.

II. Contacts

Le serveur discord [Vroom Factory](#) sera le lieu centralisant toutes les informations relatives à la compétition. Tous les documents et toutes les communications y seront publiés. Il s'agira aussi du lieu à privilégier pour entrer en contact avec l'organisation.

Les informations de la compétition pourront, entre autres, être relayées sur le site de la [MSLeague](#), le discord de la MSLeague ou la page Facebook de la [team BKC](#).

Les inscriptions seront à faire sur le site de la MSLeague (cf. chapitre XI).

III. Championnat

III.I. Déroulement

Le RtG se déroulera du 8 avril 2024 au 31 mai 2024.

Le championnat commencera par une séance pré-qualificative puis 7 sessions de courses.

Chaque course se fera avec un véhicule unique, différent d'une course à l'autre en partant du Karting jusqu'à la Super Formula.

Les pilotes qualifiés à l'issue des préqualifications feront l'ensemble des courses.

III.II. Calendrier

Q	L'ÉPREUVE DU TEMPS	08 . 04 . 2024
	GRAN TURISMO Red Bull X2014 Junior	10 . 04 . 2024
	AUTOPOLIS INTERNATIONAL RACING COURSE - COURT	12 . 04 . 2024

Circuit	Autopolis International Racing Course - Parcours court	Nombre de tours	1
Méthode de sélection de la météo	Météo prédéfinie	Météo prédéfinie	S01 Sec et agréable sans nuage
Mode conditions égales	Oui	Heure du jour	Après-midi
Taux de la période de temps variable	-		

Météo personnalisée

Limite de temps (qualifications)	10 min	Consommation de carburant	Non
Usure pneumatique	Non	Vitesse de ravitaillement	-
Pneus utilisables	Course	Pneus utilisables et types	Tendres
Types de pneus obligatoires	Aucun		

1	DÉBUTS EN KARTING	C 15 . 04 . 2024
	GRAN TURISMO Racing Kart 125 shifter	B 17 . 04 . 2024
	AUTODROME LAGO MAGGIORE - EXTRÉMITÉ EST II	A 19 . 04 . 2024

Circuit	Autodrome Lago Maggiore - Extrémité Est Inversé	Nombre de tours	67
Méthode de sélection de la météo	Météo prédéfinie	Météo prédéfinie	S11 Ensoleillé avec brouillard alpin
Mode conditions égales	Non	Heure du jour	Lever de soleil
Taux de la période de temps variable	x15		

Météo personnalisée

Usure pneumatique	Non	Consommation de carburant	Non
Vitesse de ravitaillement	-		

Pneus utilisables

-

Pneus utilisables et types

-

Types de pneus obligatoires

-

2

RALLYE PRESTO

ALFA ROMEO Giulia Sprint GT Veloce '67
TSUKUBA CIRCUIT

C 22 . 04 . 2024

B 24 . 04 . 2024

A 26 . 04 . 2024

Circuit

Tsukuba Circuit

Nombre de tours

54

Méthode de sélection de la météo

Météo personnalisée

Météo prédéfinie

-

Mode conditions égales

Non

Heure du jour

Coucher de soleil

Taux de la période de temps variable

x6

Météo personnalisée

C04

C05

C06

R04

R05

R04

C06

C05

C04

Usure pneumatique

x10

Consommation de carburant

x10

Vitesse de ravitaillement

15 Litre/sec

Pneus utilisables

Confort

Pneus utilisables et types

Tout

Types de pneus obligatoires

Aucun

3

COURSE DES FLÈCHES

ALPINE A110 '17
GRAND VALLEY - SUD

C 29 . 04 . 2024

B 30 . 04 . 2024

A 03 . 05 . 2024

Circuit

Grand Valley - Sud

Nombre de tours

55

Méthode de sélection de la météo

Météo personnalisée

Météo prédéfinie

-

Mode conditions égales

Non

Heure du jour

Lever du soleil

Taux de la période de temps variable

x10

Météo personnalisée

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Usure pneumatique	x9	Consommation de carburant	x5
Vitesse de ravitaillement	13 Litre/sec		
Pneus utilisables	Sport	Pneus utilisables et types	Moyens
Types de pneus obligatoires	Aucun		

4

GT CLUB

DODGE VIPER Gr.4

BRANDS HATCH GRAND PRIX CIRCUIT



C 06 . 05 . 2024

B 07 . 05 . 2024

A 10 . 05 . 2024

Circuit	Brands Hatch Grand Prix Circuit	Nombre de tours	47
Méthode de sélection de la météo	Météo personnalisée	Météo prédéfinie	-
Mode conditions égales	Non	Heure du jour	Début de matinée
Taux de la période de temps variable	x10		

Météo personnalisée

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Usure pneumatique	x4	Consommation de carburant	x4
Vitesse de ravitaillement	11 Litre/sec		
Pneus utilisables	Course	Pneus utilisables et types	Durs
Types de pneus obligatoires	Aucun		

5

SPRINT DE L'EIFFEL

HONDA NSX Gr.3

NURBURGRING NORDSCHLEIFE



C 13 . 05 . 2024

B 15 . 05 . 2024

A 17 . 05 . 2024

Circuit	Nürburgring Nordschleife	Nombre de tours	11
Méthode de sélection de la météo	Météo personnalisée	Météo prédéfinie	-
Mode conditions égales	Non	Heure du jour	Lever du soleil

Taux de la période de temps variable

x10

Météo personnalisée

C03

C04

C05

C06

C06

C06

C05

C04

C03

Usure pneumatique

x4

Consommation de carburant

x3

Vitesse de ravitaillement

15 Litre/sec

Pneus utilisables

Course

Pneus utilisables et types

Moyens

Types de pneus obligatoires

Aucun

6

SAO PAULO 800

AUDI RS5 TURBO DTM '19
AUTODRÔMO DE INTERLAGOS

C 21 . 05 . 2024

B 22 . 05 . 2024

A 24 . 05 . 2024

Circuit

Autódromo de Interlagos

Nombre de tours

50

Méthode de sélection de la météo

Météo personnalisée

Météo prédéfinie

-

Mode conditions égales

Non

Heure du jour

Aube

Taux de la période de temps variable

x17

Météo personnalisée

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Aléatoire

Usure pneumatique

x3

Consommation de carburant

x3

Vitesse de ravitaillement

9 Litre/sec

Pneus utilisables

Course

Pneus utilisables et types

Tendres

Types de pneus obligatoires

Aucun

7

GRANDE FINALE

SUPER FORMULA SF23 HONDA/TOYOTA '23
SUZUKA

C 27 . 05 . 2024

B 29 . 05 . 2024

A 31 . 05 . 2024

Circuit	Suzuka Circuit	Nombre de tours	34
Méthode de sélection de la météo	Météo personnalisée	Météo prédéfinie	-
Mode conditions égales	Non	Heure du jour	Début de matinée
Taux de la période de temps variable	x5		

Météo personnalisée

R06	R06	R07	R07	R08	R07	R07	R06	R06
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Usure pneumatique	x3	Consommation de carburant	x4
Vitesse de ravitaillement	9 Litre/sec		
Pneus utilisables	Course	Pneus utilisables et types	Tout
Types de pneus obligatoires	Aucun		

III.III. Véhicules à posséder

- Q** **GRAN TURISMO R ed Bull X2014 Junior**
 Brand Central- 350.000 Cr.
- 1** **GRAN TURISMO Racing Kart 125 shifter**
 Brand Central- 10.000 Cr.
- 2** **ALFA ROMEO Giulia Sprint GT V eloce '67**
 Occasions- ~180.000 Cr.
- 3** **ALPINE A 110 '17**
 Brand Central - 80.000 Cr.
- 4** **DODGE VIPER Gr.4**
 Brand Central - 350.000 Cr.
- 5** **HONDA NSX Gr.3**
 Brand Central - 450.000 Cr.
- 6** **AUDI RS 5 TURBO DTM '19**
 Brand Central - 1.000.000 Cr.
- 7** **SUPER FORMULA SF23 HONDA/TOYOTA '23**
 Brand Central - 1.000.000 Cr.

IV. Règlement technique

IV.I. Paramètres généraux

Mode salon	Entraînement / Qualification / Course	Accès au salon	Amis uniquement
------------	--	----------------	-----------------

IV.II. Paramètres du salon

Nom du salon	RTG Course X Salon X Nom du diffuseur	Type de course	Course réelle
Nombre max. de participants	16	Démarrage automatique	Non

IV.III. Paramètres du circuit

Circuit	Défini à chaque course	Nombre de tours	Défini à chaque course
---------	------------------------	-----------------	------------------------

IV.IV. Paramètres météo/horaires

Méthode de sélection de la météo	Défini à chaque course	Météo prédéfinie	Défini à chaque course
Mode conditions égales	Non Oui (pré-qualifications)	Heure du jour	Défini à chaque course
Taux de la période de temps variable	Défini à chaque course		

Météo personnalisée

Défini à chaque course

IV.V. Paramètres de course

Type de départ	Emplacement au départ verif. faux départs	Ordre de départ	Le plus rapide en premier
BoP/Préparation interdits	Oui	Options des paramètres	Équilibre des freins (Si permis par la BoP)
Boost	Aucun	Force d'aspiration	Réaliste Faible (pré-qualifications)
Dégâts visibles	Oui	Dommages mécaniques	Fort Léger (pré-qualifications)
Usure pneumatique	Défini à chaque course	Consommation de carburant	Défini à chaque course
Vitesse de ravitaillement	Défini à chaque course	Carburant initial	Par défaut

Réduction de l'adhérence hors piste	Réaliste	Délai avant fin de course	180 seconde(s)
Nitro/Multiplicateur temps d'uti. du système de dépassement	Par défaut		

IV.VI. Paramètres des qualifications

Limite de temps	5 min 10 min (pré-qualifications)	Heure de reprise des qualifications	180 seconde(s)
Usure pneumatiques (qualifications)	Non	Consommation carburant (qualifications)	Non
Carburant initial	-		

IV.VII. Paramètres des règles

Filtrer par catégorie	Aucune limite	Limite de PP	Aucune restriction
Puissance max.	Aucune restriction	Poids minimum	Aucune restriction
Pneus utilisables	Défini à chaque course	Pneus utilisables et types	Défini à chaque course
Types de pneus obligatoires	Défini à chaque course	Nitro	Ne peut être installé
Utilisation de karts	Non Oui (course 1)	Remplacement du moteur	Interdit
Pièces de préparation	Aucune limite		

IV.VIII. Paramètres de pénalités

Pénalité de raccourci	Forte	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Trajectoire ajustée après la collision avec un mur	Sans	Pénalité de collision (voiture)	Non
Pénalité de coupure de la ligne des stands	Activé	Transparence pendant la course	Désactivée
Règlement des drapeaux	Oui		

IV.IX. Restrictions d'options de conduite

Aide au contre-braquage	Interdit	GSA	Interdit
Assistant de trajectoire	Interdit	Contrôle de traction	Aucune restriction

V. Sessions

V.I. Préqualifications

Les préqualifications se dérouleront les lundi 8 avril 2024, mercredi 10 avril 2024 et vendredi 12 avril 2024.

Des séances de qualifications de 10 minutes seront organisées entre 21h et 23h (GMT +1).

Pendant ces créneaux, des sessions de 6 pilotes seront ouvertes les unes après les autres. Les pilotes peuvent participer à la session de leur choix dans la mesure des places disponibles dans le salon. Il n'y aura pas de préinscriptions.

Un pilote n'est autorisé à ne passer sa qualification qu'une seule fois.

A l'issue des préqualifications, les pilotes crédités des 42* meilleurs temps seront qualifiés pour la compétition. Les autres pilotes seront placés en liste d'attente pour d'éventuels remplacements.

**Sous réserve d'un minima de 42 inscrits, sinon seuls les 28 meilleurs seront retenus.*

Ceux qui ne pourront pas faire cette manche seront placés automatiquement en fin de classement dans l'ordre d'inscription. En fonction des places disponibles ils seront qualifiés ou placés dans la liste des remplaçants.

V.II. Courses

V.II.I. Prérequis

Les pilotes d'un même lobby seront ajoutés dans une vocale PlayStation pour tout besoin de communication supplémentaire et / ou de dernière minute.

Il faudra également respecter ces éléments :

- Ajouter l'hôte du salon en amis au moins 7j avant le début de l'épreuve. Aucune demande ne sera acceptée une fois le salon ouvert
- Ouverture des salons 30mn avant le début des épreuves
- Être présent dans le lobby et en piste, au moins 10mn avant le début de l'épreuve
- Le pilote doit vérifier qu'il dispose de tous les pneus obligatoires pour l'épreuve
- Vérifier qu'il soit en mesure de sortir des stands
- Sauvegarder le replay de sa course après l'épreuve, et le garder au moins 7 jours

V.II.II. Format des courses

Les courses se feront au nombre de tours pour une durée plus ou moins équivalente à 75 minutes.

Les paramètres de courses sont uniques pour chaque course.

Chaque course met en avant un véhicule différent, unique pour l'ensemble des pilotes.

V.II.III. Déroulement

Les soirées de course se dérouleront toute de la même façon :

- Ouverture du salon : 20h30
- Début des qualifications de la première manche : 21h00, pour 5 minutes
- Pause jusqu'à l'heure du départ ou minimum 3 minutes
- Départ de la première manche : 21h10, course d'environ 75 minutes
- Fin de la soirée : vers 22h30

Ces horaires sont susceptibles de varier de quelques minutes en fonction des éventuels bugs ou léger contretemps le temps que les derniers puissent finir leurs courses.

Il n'y aura aucun restart en cas d'accident, soyez vigilants. Deux restarts MAXIMUM en cas de bug, videz votre cache avant d'entrer dans le salon.

Un pilote non présent en piste avant le début de l'épreuve ne pourra pas participer et sera comptabilisé absent.

V.III. Poules

Il y aura un maximum de 3 poules de 14 pilotes dans le championnat.

Les poules seront établies de la manière suivante :

- A l'issue de la préqualification
 - Les pilotes ayant fait entre le 1^{er} et le 14^{ème} temps seront en poule A
 - Les pilotes ayant fait entre le 15^{ème} et le 28^{ème} temps seront en poule B
 - Les pilotes ayant fait entre le 29^{ème} et le 42^{ème} temps seront en poule C
 - Les autres pilotes seront placés en liste d'attente pour d'éventuels remplacement
- A l'issue de chaque session :
 - Les 3 derniers des poules A et B iront respectivement en poules B et C pour la session suivante.
 - Les 3 premiers des poules B et C, iront respectivement en poules A et B pour la session suivante.
- En cas d'absence(s) dans une poule, le nombre de pilotes promu dans les poules inférieures pourra être augmenté.
 - En poule C, le nombre de pilotes promu sera augmenté du nombre de pilotes absents en poules A et B.
 - En poule B, le nombre de pilotes promu sera augmenté du nombre de pilotes absents en poules A.

V.IV. Hosts

Les hosts seront communiqués avant chaque session et inclus dans la partie vocale Playstation de chaque poule pour être facilement ajoutable en ami.

V.V. Crash du salon

En cas de crash du salon, les pilotes devront suivre les instructions de la part de l'organisation sur les différents réseaux mis à disposition (discord, live vidéo, etc.)

Les mesures suivantes seront prises concernant la course.

- Moins de 10% de l'épreuve effectué : Restart sur toute la durée de l'épreuve
- Entre 10% et 50% :
 - Relance de l'épreuve avec le nombre de tours ou de temps restant uniquement.
 - La grille de départ sera dans l'ordre des positions au moment du crash.
 - La totalité des points sera donné pour la course après le crash.
- Entre 50% et 75% :
 - Relancer avec le nombre de tours restant.
 - La grille de départ sera dans l'ordre des positions au moment du crash.
 - La moitié des points sera attribuée pour la course avant le crash et l'autre moitié pour la course après le crash.
- Entre 75% et 99% :
 - La totalité des points sera donné pour la course avant le crash.
 - Pas de restart.
- Un maximum de 2 restarts seront possible, au-delà, ce sera un report d'épreuve.

V.VI. Report de l'épreuve

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

L'organisation fera au mieux pour trouver une date et une solution convenant à tout le monde, même si aucune solution ne sera jamais parfaite.

En cas de report à une date ultérieure non prévu au calendrier initial le promoteur s'engage à faciliter le remplacement des pilotes. Les pilotes remplaçants qui courront pour le compte d'un autre pilote marqueront des points en son nom.

En cas de report visant à faire glisser le calendrier sur les mêmes dates que le calendrier initial, le remplacement des pilotes ne sera pas autorisé. Cela pourra avoir pour conséquence l'annulation d'une manche suivante ou du décalage de toutes les manches suivantes, et donc de la fin du championnat.

Si aucune solution satisfaisante ne peut être trouvée, alors la manche pourra être annulée, et ce même si la course a pu atteindre son terme pour certains salons.

VI. Classement

Le classement du championnat sera fait sur la somme des points attribués à l'issue de chaque course.

Les points par course seront calculés de la manière suivante :

$$\text{Points par course} = \text{Points selon la position finale} + \text{Bonus de points selon la poule} + \text{Bonus} - \text{Malus}$$

VI.I.I. Barème de points selon la position

Ce barème est le même pour chaque poule.

Position	Points
1 ^{er}	39
2 ^{ème}	36
3 ^{ème}	33
4 ^{ème}	30
5 ^{ème}	27
6 ^{ème}	24
7 ^{ème}	21
8 ^{ème}	18
9 ^{ème}	15
10 ^{ème}	12
11 ^{ème}	9
12 ^{ème}	6
13 ^{ème}	3
14 ^{ème}	0

VI.I.II. Bonus par poule

Le bonus par poule est attribué en fonction de la poule dans laquelle se trouve un pilote et est le même pour tous les pilotes d'une même poule.

Il sera différent à chaque course, car dépendant des pilotes présents dans la poule.

Il sera calculé de la manière suivante :

$$\text{Bonus par poule} = 99 \times \frac{\text{Somme des points avant la course des membre de la pool}}{\text{Somme des points avant la course de l'ensemble des participants à la course}}$$

Comme il est impossible de calculer ce bonus pour la première course, il sera de 61 points pour la poule A, de 33 pour la poule B et de 5 pour la poule C. Ce barème pourrait être recalculé s'il n'y a pas 3 poules de participants dans le championnat.

VI.I.III. Bonus

Les bonus seront comptabilisés sous forme de points et seront attribués de la manière suivante :

Pole position	+2 points
Meilleur tour	+1 point

VI.I.IV. Malus

Les pénalités seront exprimées par un retrait de points, sauf cas extrêmes pouvant aller jusqu'à l'exclusion.

La décision finale concernant la pénalité sera décidée par les juges et suivra le barème suivant :

Actions	Sanction
Dépasser en appui un concurrent	- 4 points
Serrer un pilote contre un mur/barrière sans dégâts	- 4 points
Écarter un concurrent en dehors des limites de piste	- 4 points
Non-respect des drapeaux bleus	- 4 points
Dépasser dangereusement un pilote retardataire sous drapeau bleu	- 4 points
Changer de ligne plus d'une fois	- 4 points
Bump draft	- 4 points
Revenir dangereusement en piste	- 9 points
Obstruction	- 9 points
Sortir des limites de piste par contact un concurrent sans causer de dégâts	- 9 points
Gagner une ou plusieurs positions grâce à un contact	- 9 points
S'arrêter sur la piste sans raison	- 9 points
Purger pénalité dans la trajectoire	- 9 points
Appels de phares abusifs	- 9 points
Sortir des limites de piste par contact un concurrent en causant des dégâts mineurs	- 18 points
Percuter un concurrent en lui causant des dégâts	- 18 points
Effectuer une action causant la perte de contrôle du véhicule d'un concurrent	- 18 points
Sortir des limites de piste un concurrent en causant des dégâts majeurs	- 32 points
Écrire dans le chat salon lors d'une séance de qualification ou d'une course	2 places
Rouler avec au moins un pneu usé à 100%	DSQ ¹
Manque de respect envers pilote, cast, orga, officiel, hôte	EXC ²
Rage quit	EXC ³
Manœuvre intentionnelle, acte de vengeance	EXC ²
Abandon dans les stands	0 point à la course
Utilisation des stands après 1 tour	- 9 points

Actions	Sanction
Livree non conforme	- 1 point /élément
Ghosting	- 4 points
Utilisation du contrôle de traction	- 9 points
Dégâts non réparés	- 4 points /tour
2 absences non justifiées	EXC ³

(1) DSQ = Disqualification : Le pilote est classé dernier de la course et ne marque aucun point.

(2) EXC = Exclusion : Pour les sanctions RSP et INT, il s'agit d'une exclusion de la course, du championnat ainsi que de la ligue.

(3) EXC = Exclusion : Pour les sanction RQT et ABS, le pilote est exclu du championnat uniquement. En cas de récidive, il sera également exclu de la ligue.

Toutes les pénalités peuvent être cumulables et peuvent être doublées en cas de récidive.

La liste des pénalités ci-dessus n'est pas exhaustive et pourra être complétée ou modifiée à la discrétion de l'organisateur.

VII. Code de conduite et fairplay

Les participants du championnat sont tenus de faire preuve de respect à la fois sur la piste et en dehors.

Un comportement anti fair-play peut aller de l'attribution d'une pénalité jusqu'à l'exclusion du championnat

Le fair-play est avant tout une question de bon sens et de respect entre les pilotes mais voici quelques fondamentaux.

VII.I. Contacts

Tous les contacts violents sont prohibés. Un contact violent est défini comme suis :

- Dépassement en appui un concurrent
- Gain d'une ou plusieurs positions grâce à un contact
- Tassement un pilote contre un mur/barrière sans dégâts
- Écartement un concurrent en dehors des limites de piste
- Obstruction
- Sortie des limites de piste par contact un concurrent sans causer de dégâts
- Sortie des limites de piste un concurrent en causant des dégâts majeurs
- Percussion d'un concurrent en lui causant des dégâts
- Action causant la perte de contrôle du véhicule d'un concurrent

Selon les circonstances, les autres contacts, plus légers, seront jugés comme des faits de course et pourront donner lieu à des avertissements.

Les gestes suivants, en particulier, permettront de déterminer le responsable d'un accident :

- Poussette arrière. Sauf comportement anti sportif du pilote de devant, le pilote de derrière est responsable d'éviter le contact. (Attention en particulier aux points de freinages qui ne sont pas les mêmes d'un pilote à l'autre)
- Poussette latérale. Le pilote changeant de trajectoire ou ne laissant pas assez de place à un adversaire se trouvant à côté de lui est responsable
- Dive-bomb. Sera jugé comme responsable d'un dive-bomb un pilote créant un contact :
 - Lorsqu'il commence son freinage alors que ses roues avant ne sont pas positionnées au niveau des roues arrière du pilote qu'il tente de doubler
 - Lorsqu'il retarde son freinage
 - Lorsque ses roues avant ne sont pas à hauteur de la moitié du véhicule du pilote qu'il double au moment de passer le point de corde
 - Lorsqu'il est avéré que le pilote doublant va trop vite pour passer le virage
 - Un contact dans un virage alors que ces conditions ne sont pas respectées sera jugé comme une poussette latérale
- Changement de trajectoire lors d'une phase de freinage. Un pilote se faisant attaquer doit choisir sa trajectoire avant d'aborder un freinage et ne plus en changer au risque de provoquer un accident
- Changement de trajectoire lors d'un dépassement. Un pilote se faisant doubler ne doit pas changer de trajectoire au dernier moment au risque de provoquer un accident
- Freinage intempestif. Il est interdit de freiner pour bloquer un concurrent. Une marge d'erreur sera tolérée si un freinage est légèrement anticipé pour aborder un freinage, notamment lors de courses en peloton

D'autres comportements répréhensibles existent. Ils seront jugés au cas par cas et ajoutés à cette liste en cours de championnat si nécessaire.

VII.II. Bump draft

Le bump draft, action consistant à pousser un concurrent par l'arrière en ligne droite pour le faire aller plus vite, est interdit.

VII.III. Véhicule lent

Un pilote lent, avec des dégâts, se faisant prendre un tour ou autre, doit laisser passer les véhicules plus rapides.

Lorsque des véhicules plus rapides le rattrape il doit :

- S'il est dans une ligne droite, se mettre sur un coté de la piste en utilisant si possible son clignotant, ne pas changer de trajectoire, même à l'approche d'un virage, et ralentir pour passer le véhicule plus rapide
- S'il est dans un virage :
 - Se mettre à l'extérieur du virage, s'il peut le faire sans couper la trajectoire de la voiture plus rapide, et laisser passer
 - Prendre le virage normalement s'il ne peut pas se mettre à l'extérieur en toute sécurité et laisser passer dès la ligne droite suivante sans changer de trajectoire de manière imprédictible pour le pilote de derrière.

VII.IV. Changement de ligne

Seul un changement de trajectoire par ligne droite est autorisé s'il est fait de manière sure.

VII.V. Arrêt sur la piste

Il est interdit de s'arrêter sur la piste sans raison.

VII.VI. Appels de phares

Les appels de phares abusifs sont interdits. Sera considéré comme un appel de phare abusif toute séquence de plus de 2 appels de phares ou des appels de phares ayant pour unique objectif de mettre la pression à ses adversaires.

Attention au bouton sur lequel l'appel de phare est paramétré afin d'éviter son utilisation involontaire.

VII.VII. Pneu mort

Roulé avec un pneu totalement mort est interdit. Est considéré comme un pneu mort un pneu dont la jauge de vie est entièrement rouge.

Le moindre mètre parcouru avec un pneu mort sera sanctionné. Les pilotes doivent entrer aux stands avant que cela arrive.

VII.VIII. Abandon dans les stands

Si un pilote souhaite abandonner, il pourra rejoindre les stands, et laisser la voiture sans action de sa part, cela ne nuira pas au bon déroulement de l'épreuve et sera reçu comme un abandon en bonne et due forme. Aucune autre forme d'abandon ne sera autorisée.

Aucun point ne sera attribué en cas d'abandon.

VII.IX. Fermeture des stands

Les stands seront fermés lors du premier tour de course. Il sera donc interdit d'entrer dans la voie des stands à la fin du premier tour de course pour ravitailler, changer de pneus ou réparer des dégâts.

VII.X. Dégâts

Tous les dégâts mécaniques devront être réparés dans le tour pendant lequel les dégâts ont été occasionnés, à l'exception du dernier tour.

VII.XI. Contrôle de traction (SCT)

Le contrôle de traction (SCT) sera interdit pendant la compétition. Cependant, afin d'éviter un bug dans Gran Turismo 7 ce paramètre ne sera pas restreint dans les paramètres des salons.

Les juges seront en mesure d'identifier les pilotes qui ne respecteront pas cette règle en visionnant la rediffusion de la course.

L'utilisation du contrôle de traction engendrera la disqualification de la course lors de la première infraction et la disqualification du championnat dès la seconde fois.

VII.XII. Ghosting

Le ghosting, acte où l'on appuie sur le bouton pause pendant une course ou une session de qualification et pendant lequel la voiture roule toute seule, est interdit.

VII.XIII. Utilisation du chat

L'utilisation du chat en phase de course est totalement interdite, quelle que soit le message posté.

Son utilisation sera uniquement acceptée pour annoncer un bug, un restart ou autre communication de course de la part de l'host et du casteur.

VII.XIV. Rage quit

Le rage quit est formellement interdit.

VII.XV. Déconnexion

Les problèmes de connexion réseaux sont spécifiques à l'ESport et peuvent être considérés 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 fiable.

- Brancher sa PlayStation en filaire uniquement (même si cela implique de faire circuler un câble temporairement dans le logement durant l'épreuve), éviter le wifi ou la 4G !!
- Redémarrer son jeu, sa console et sa box juste avant de se connecter dans le salon
- S'assurer que personne n'utilise le réseau de manière conséquente pendant que vous jouez
- Vérifier que vous utilisez bien les bon DNS, voir tutoriel sur le site MSLeague

VIII. Règlement des livrées

VIII.I. Livrées

Les livrées sont libres à chacun, mais dans un souci de reconnaissance pour les casteurs, nous encourageons les teams à avoir des livrées similaires.

VIII.II. Stickers

VIII.II.I. Plaque numéro

La plaque de numéro spécifique à la compétition devra être positionnée aux mêmes endroits que les plaques officielles de Gran Turismo 7, et dans la mesure du possible, à la même taille.



Vous pourrez trouver cette plaque sur le discord Vroom Factory.

Aucune modification de la plaque n'est acceptée, seule la plaque officielle peut être présente.

VIII.II.II. Bannière pare-brise

La bannière pare-brise devra être mise sur les voitures. Elle devra recouvrir au maximum l'espace disponible pour chaque véhicule.

Road To Glory

Road To Glory

Road To Glory

Vous pourrez trouver ces bannières sur le discord Vroom Factory.

Aucune modification de la bannière n'est acceptée, seule la bannière officielle peut être présente.

VIII.II.III. Stickers MSLeague

Les stickers MSL seront obligatoires également, en emplacement libre, mais visibles.

Vous pouvez trouver ces stickers sur le discord de la MSLeague et sur le profil de FTR_Portos806.

VIII.III. Numéros de course

Les numéros sont libres à chacun, vous aurez le plaisir d'arborer votre numéro fétiche sur votre plaque RtG.

IX. Absences

IX.I. Absences

Un pilote absent ne marquera aucun point et ne sera pas pris en compte dans le calcul des bonus de points de chaque poules. Il sera automatiquement placé en poule C lors de la manche suivante.

Les absences seront prises en compte jusqu'à 24 heures avant la course C. Passé ce délai, la place sera laissée libre dans les salons.

Les absences doivent être justifiées. L'organisation se réserve le droit de considérer si une absence est valide ou non. En cas de justification non acceptée, l'absence sera considérée comme une absence non prévenue.

Si un pilote est absent deux manches sans avoir prévenu, il pourra être exclu du RtG.

IX.II. Remplaçants

A l'issue des préqualifications, les pilotes les mieux classés après la 42^{ème} place seront placés en liste de remplacement. Ces pilotes auront la priorité pour participer en cas d'absence d'un ou plusieurs pilotes.

Il est fréquent qu'il y ait des absences à chaque course donc ces pilotes seront souvent sollicités.

Dans la mesure du possible, les pilotes absents seront remplacés par les organisateurs.

La composition des poules pourra être modifiée jusqu'à 24h avant la première course de la manche, soit 24h avant la course de la poule C. Les changements prendront effet de la manière suivante :

En cas d'absence en poules A ou B : le pilote initialement prévu en poules B ou C avec le meilleur classement général sera promu. Il marquera des points conformément à sa nouvelle poule. Sa place laissée vacantes sera remplacée en suivant le même processus.

En cas d'absence en poule C : Le pilote en liste de remplacement avec le meilleur classement à l'issue des préqualifications sera sollicité pour le remplacement. Ce pilote marquera des points normalement mais il restera remplaçant pour les courses suivantes.

S'il n'y a aucun pilote disponible, la place sera laissée à des volontaires. Ils ne marqueront aucun points et ne seront pas conviés à d'autres courses automatiquement. Comme ils ne seront pas non plus sujet aux pénalités, ils pourront se voir interdit une participation à une autre course de championnat en cas de faute grave.

X. Réclamations

X.I. Juges

L'organisation du championnat et la MSLeague seront chargées d'évaluer les réclamations et l'application du règlement.

Les juges pourront être amenés à rendre jugement même s'il n'y a pas de réclamations.

Les sanctions seront publiées sur le Discord de Vroom Factory et sur celui de la MSLeague / Fil Road To Glory.

X.II. Réclamations

Les réclamations en cas d'actes répréhensibles seront à faire uniquement sur le site de la MSLeague, sur la [page](#) dédiée.

XI. Inscriptions

Les inscriptions seront ouvertes jusqu'au premier jours des qualifications. Toutes les inscriptions seront à faire sur le site de la [MSLeague](#).

La licence MSL est obligatoire pour s'inscrire à ce championnat. Cette licence est gratuite, il faut aller sur [MSLeague](#) et s'inscrire. Si vous êtes pilote pour une team, ne pas oublier de la mentionner.

Une fois votre licence enregistrée, il faudra aller sur la page [Evènements](#) du site pour vous inscrire officiellement au championnat.

Toute inscription faite ailleurs ne sera pas prise en compte (Facebook, Discord, messages privés, etc.).

L'organisation se réserve le droit de refuser l'inscription d'un pilote.

XII. Organisateur et casteurs

XII.I. Organisateur

Le championnat Road To Glory est né de l'idée de BKC_Taz de faire un championnat type carrière de pilote, l'ensemble de la team a ensuite établi le cahier des charges du championnat.

L'ensemble de la team BKC a participé aux différents tests menant au calendrier proposé.

Ce règlement a été élaboré par BKC_Taz, BKC_Josgri752, BKC_Forkas06 et S'ron.

Le design, les logos, toute la partie graphisme a été assurée par S'ron.

Ce championnat voit le jour grâce à la participation et avec le support de la MSLeague.

XII.II. Les casteurs

Comme dans tout championnat, les pilotes aiment savoir que leur course est diffusée, pour pouvoir dire aux potes de venir le soutenir, ou pour revoir la course plus tard avec des commentaires et des actions qui auraient pu leur échapper.

Cependant, le nombre de casteurs est parfois inférieur à la demande, il se peut que certains salons n'aient pas de diffusion si nous ne trouvons pas suffisamment d'effectif.

Si vous connaissez quelqu'un qui veut tenter de diffuser, il est le bienvenu.

Si vous voulez proposer à un casteur de venir sur notre championnat, n'hésitez pas.

La priorité sera donnée aux casteurs affiliés à la MSLeague.