

**THRUSTMASTER®**



**MS LEAGUE** MASTER SIMULATED LEAGUE **ELUDIS** **TOURNAMENTS**



12 MAI - 4 JUILLET 2024



# RÈGLEMENT

VERSION 1.0 - RÉVISÉ AU 9 AVRIL 2025



Des parties de ce règlement peuvent subir des modifications en cours de championnat pour la bonne marche de la compétition, pouvant faire suite à une mise à jour du jeu, affectant la physique des voitures, la consommation, l'usure etc... ou tout autre événement extérieur ou inattendu nécessitant des changements dans le format.

Les mises à jour seront communiquées sur le serveur Discord ELUDIS dans les plus brefs délais.

Des articles et règles peuvent être contradictoires entre le Code Sportif MSLeague et le présent règlement suite à un aménagement, vous devez dans ce cas, tenir compte du règlement de la compétition.

# LISEZ TRÈS ATTENTIVEMENT CE RÈGLEMENT !

## TABLE DES MATIÈRES

1. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION .....	5
2. INSCRIPTIONS.....	5
3. LOT DU CHAMPION 2025.....	6
4. FORMAT DE LA COMPÉTITION .....	6
LE PARC AUTOMOBILE .....	8
5. PRÉQUALIFICATIONS .....	9
6. DISTRIBUTION DES SPLIT.....	9
7. LIVRÉES .....	9
8. COMMUNICATION AVEC LA DIRECTION.....	11
9. DIFFUSION DES COURSES.....	11
10. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION .....	11
11. LA COMMISSION DE COURSE.....	14
12. DÉROULEMENT D'UNE MANCHE.....	14
14. RÈGLE DES DRAPEAUX.....	15
15. PNEUS ROUGES.....	16
16. BUG DU LOBBY / RESTART .....	16
17. DÉCONNEXION PILOTE .....	16
18. CRASH DU SERVEUR.....	17
19. BARÈME DES POINTS .....	17
20. BARÈME DES PÉNALITÉS .....	18
21. CONNEXION DES PILOTES .....	18
22. RAPPEL DES INTERDICTIONS.....	19
23. RESPECT DES RÈGLES ET DES JOUEURS .....	19
LES COMBOS.....	21
LA SÉANCE DE PRÉQUALIFICATION .....	23
MANCHE 1.....	25
MANCHE 2 .....	27
MANCHE 3.....	29
MANCHE 4.....	31
MANCHE 5 .....	33
MANCHE 6 / 1/2 FINALES .....	35
FISHOUT / REPÊCHAGE .....	37
FINALE .....	39

## 1. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

PRIMA Esports s'associe avec ses partenaires pour vous offrir la **8e édition** de la très attendue compétition Rover All Series qui se déroulera cette saison sur le continent américain, avec exclusivement des circuits et des constructeurs américains.

Rover All Series édition Americas, est une compétition internationale de simracing inscrite au calendrier officiel de la MSLeague, se jouant sur Gran Turismo 7 sur Playstation 5 ou Playstation 4. Il est nécessaire d'avoir la dernière version du jeu installée, une connexion internet fiable et un abonnement au PlayStation Network actif. Le championnat/tournoi se déroule en ligne en 8 manches, précédé d'une séance de préqualification obligatoire pour tous les pilotes inscrits pour retenir 56 pilotes pour la saison Americas.

À chaque course, tous les pilotes seront répartis dans 4 salons, Alpha (lundi), Beta (mardi), Gamma (jeudi) et Delta (vendredi), et seront invités à choisir leur jour de course en fonction de leur préférence et disponibilité.

Nous vous invitons à bien examiner chaque article de ce règlement, les interdictions, les sanctions, les spécificités des voitures, les pièces mécaniques requises, etc, afin que votre expérience Rover All Series soit optimale et plaisante.

	TRACKS	ALPHA	BETA	GAMMA	DELTA
PREQUALIF.	BLUE MOON BAY - A (INVERSÉ)		30 AVRIL - 1er MAI		
MANCHE 1	DAYTONA	12 MAI	13 MAI	15 MAI	16 MAI
MANCHE 2	LAGUNA SECA	19 MAI	20 MAI	22 MAI	23 MAI
MANCHE 3	GRAND VALLEY (INVERSÉ)	26 MAI	27 MAI	29 MAI	30 MAI
1/4 DE FINALE	WILLOW SPRINGS	9 JUIN	10 JUIN	12 JUIN	13 JUIN
1/3 DE FINALE	ROAD ATLANTA	16 JUIN	17 JUIN	19 JUIN	
1/2 FINALE	WATKINS GLEN	24 JUIN	26 JUIN		
FISHOUT	LAKE LOUISE		LUNDI 30 JUIN		
FINALE	TRIAL MOUNTAIN (INVERSÉ)		VENDREDI 4 JUILLET		

## 2. INSCRIPTIONS

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au **mardi 29 avril 2024, 00h00**.

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 dont le lien se trouve dans le mail de confirmation de votre inscription au championnat.

Où s'inscrire ? Si vous n'avez pas de profil MSLeague, vous devrez préalablement le créer, et ensuite vous inscrire à la Rover All Series :

1. Créer son profil pilote MSLeague Gran Turismo (gratuit) : [https://www.msleague.fr/?page\\_id=1504](https://www.msleague.fr/?page_id=1504)
2. Une fois fait, inscrivez-vous au championnat depuis la page Événements du site : [https://www.msleague.fr/?page\\_id=3149](https://www.msleague.fr/?page_id=3149)

### 3. LOT DU CHAMPION 2025



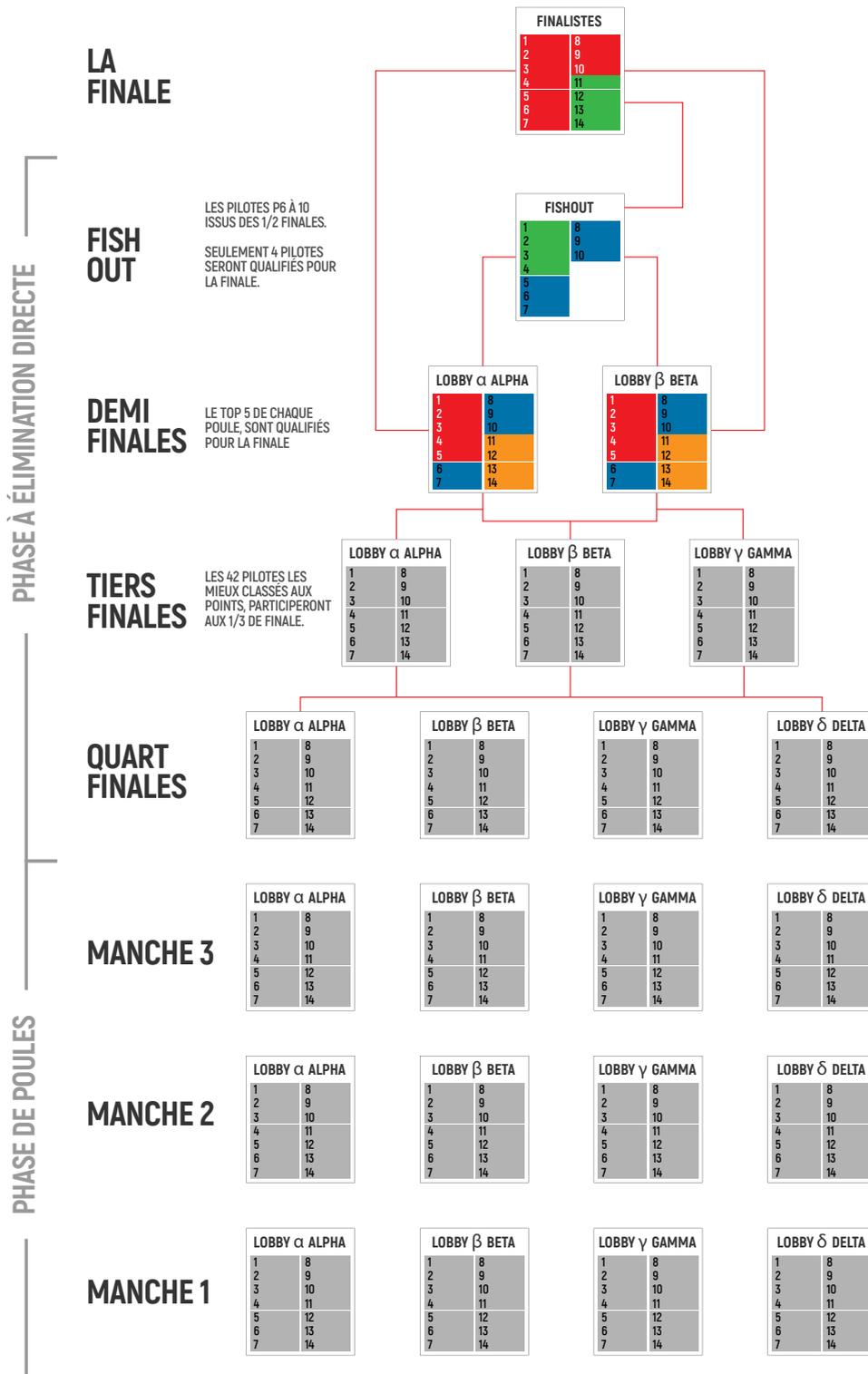
— 1 ensemble complet du volant Thrustmaster Direct Drive T-598 pour le champion de l'édition Americas '25.

### 4. FORMAT DE LA COMPÉTITION

— ROVER ALL SERIES édition AMERICAS 2025 fera s'affronter 56 pilotes répartis dans 4 poules de niveau égal, avec à leur disposition un large choix de voitures sans réglages et une partie entièrement personnalisable de différentes catégories.

— Le tournoi se déroulant en 7 + 1 manches comprenant une phase de poules de 3 manches, et une phase de tournoi de 3 rounds par élimination directe (voir l'arbre du tournoi en page 7). À partir des 1/4 de finales (Round 4), les 42 pilotes ayant le plus grand nombre de points au classement général, accéderont aux 1/3 de finales qui départageront ensuite 28 pilotes qui participeront aux 1/2 finales.

— Une course de repêchage dite de 'Fishout' sera organisée avec les demi-finalistes ayant terminé leur course, aux positions P6 à P10 dans leur poule respective. Les autres seront éliminés. Seuls les 4 premiers pilotes de la course Fishout seront qualifiés pour la Grande Finale.



## PRÉQUALIFICATIONS

TOUS LES PILOTES INSCRITS À LA COMPÉTITION DOIVENT PARTICIPER À LA PRÉ-QUALIFICATION. ÉPREUVE SÉLECTIVE POUR INTÉGRER LE TOURNOI.

## LE PARC AUTOMOBILE



**GAC Maverick**  
Cr. 300 000

**Dodge Viper GTS '02**  
Cr. 120 000



**Wicked Fabrication GT 51**  
Cr. 300 000

**Camaro ZL1 1LE Package '18**  
Cr. 79 500



**Ford Mustang Gr.3**  
Cr. 450 000

**Roadster Shop Rampage**  
Cr. 300 000



**Ford Escort RS Cosworth '92**  
Cr. Voiture d'occasion

**Ford GT Race Car '18**  
Cr. 450 000

## 5. PRÉQUALIFICATIONS

Les lobbys de 8 pilotes des séances de préqualification seront ouverts à 20h00 (heure de Paris) le 30 avril et le 1er mai. La première session de préqualification sera lancée à 20h40 précises, puis une nouvelle session toutes les 30 minutes jusqu'à ce que tous les pilotes de la session soient passés.

Circuit : Blue Moon Bay - A Inversé

Voiture : Corvette C7 Gr.3

Durée : 10 min + 1 tour de décompression

Usure pneumatique : x1

Consommation carburant : x1

(Détails: voir la section Combos, page 21)

## 6. DISTRIBUTION DES SPLIT

Les pilotes seront une première fois répartis dans les 4 poules Alpha, Beta, Gamma et Delta par la direction de course. Les pilotes pourront ensuite changer ou échanger leur place en fonction de leur disponibilité au maximum à 16h00 le jour de la course.

## 7. LIVRÉES

Chaque pilote, une fois engagé dans le tournoi à l'issue des séances préqualificatives, devra préparer un lot de livrées pour chacune des voitures de son garage. ***Dans le cas de pilotes faisant partie d'une équipe, une seule livrée de team est autorisée.***

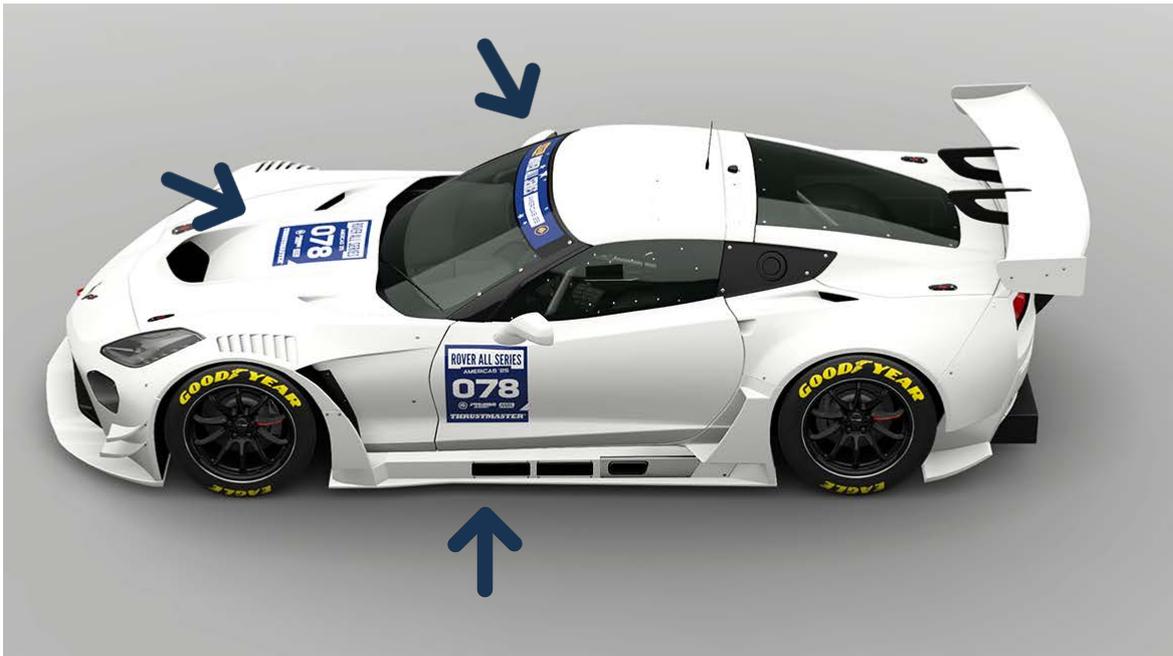
Cependant, les logos des partenaires de l'équipe pourront bien être présents sur les autres livrées de ses teammates. Vous pouvez également vous inspirer ou récupérer des modèles présents dans la bibliothèque en ligne de Gran Turismo 7 dont certaines peuvent être personnalisables. **Il n'est pas obligatoire d'avoir une livrée préparée pour la Rover All Series pour participer aux séances de préqualification.**

### 7b. STICKERS

Sur vos livrées, vous devez ajouter la **plaque de numéro** de la Rover All Series édition Americas '25, et tous les logos obligatoires suffisamment large pour les identifier en course. Une fois cela fait, vous posterez vos œuvres sur le Discord de la compétition à la section -photos-. Vos pneumatiques doivent être manufacturés **Good Year** sur les voitures dotées de stickers de pneus.

**Stickers obligatoires** : Bannière de pare-brise, plaque de numéro, **Thrustmaster** (sous l'aileron arrière), logo **MS League** (emplacements libre). Concernant votre numéro de voiture, s'il comporte 1 ou 2 chiffres, vous devez y ajouter un ou deux zéros avant, voir le modèle de la plaque ci-dessous. Il est obligatoire d'utiliser la typographie des chiffres fournie par l'organisateur en fichier ZIP sur la page d'inscription, dans la section livrée du Discord d'ELUDIS, et en partage sur le compte PSN MSL\_League. Des repères sur la plaque, vous aiderons à ajuster l'emplacement et la taille de vos chiffres.

**MSL ROVER ALL SERIES AMERICAS '25**



**Concernant les marques :** Vous ne devez pas associer sur une même livrée les marques : Thrustmaster et Sparco, Fanatec, Logitech, Moza Racing et toutes les marques de fabricants d'accessoires de jeu. Veuillez également à ne pas ajouter de stickers de fabricants pneumatiques concurrents de Good Year (*Pirelli, Hankook, Yokohama, etc.*).

## 8. COMMUNICATION AVEC LA DIRECTION Discord

Afin de fluidifier la communication entre pilotes/team managers et la direction de course, veuillez être proactif sur le serveur Discord de la compétition Eludis, afin de ne rater aucun message de la direction ou des commissaires. Pour cela, veuillez **ACTIVER LES NOTIFICATIONS DU DISCORD DE LA COMPÉTITION**. Lorsque vous vous engagez, vous devez vous tenir informé de l'actualité de votre compétition et des éventuels changements dans le règlement ou dans l'éclaircissement de certaines procédures.

Directeur de course : JakCellAir

Direction de la commission de course : MSL

## 9. DIFFUSION DES COURSES

Toutes les courses du championnat seront diffusées en direct, y compris la séance de préqualification. La liste des chaînes de diffusion vous sera communiquée via le Discord ELUDIS.

## 10. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION

(Cette réglementation 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. Ce qui inclut le lancement de polémiques, les injures publiques, les débats sur l'organisation interne sur un chat public ou dans les phases d'interview. Ces comportements seront sanctionnés d'une exclusion en fonction de la gravité des faits.



II - **Driver Licence.** Les pilotes disposent d'un crédit de pénalités de 15 points. Lorsque ces 15 points sont épuisés, le pilote sera exclu de la compétition si une nouvelle pénalité lui était attribuée sur les manches suivantes.

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 **réclamations devront se faire sur le site web de la MS League** (menu: Commission de Course) : [https://www.msleague.fr/?page\\_id=256](https://www.msleague.fr/?page_id=256)

VI - Concernant les **séances de qualifications**, 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, abandon 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. Un pilote absent **sans motif sur 2 manches consécutives** sera exclu du championnat et remplacé pour le reste de la saison, par un pilote de réserve disponible.

**Absence, forfait, exclusion durant la phase à élimination directe:**

- Un repêchage de pilote suite à un forfait, abandon, ne peut aller au-delà d'une position suivant son rang. Tous les pilotes en dessous du pilote sortant, remontent simplement d'une position.
- Exception faite pour la Finale, un pilote absent ou forfait ou exclu ne sera pas remplacé par un repêchage de pilote.

VIII - **Restart**. Un seul restart sera autorisé pour cause de bug de salon de course. Les pilotes incriminés devront quitter le salon, puis revenir pour le restart. Si le bug persiste, ils ne pourront 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 sur l'une des autres poules, ou si un pilote acceptait en urgence, d'échanger sa place immédiatement. Ainsi le pilote incriminé pourra alors participer à la manche un autre jour de la semaine.

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 - Pas de règlement de compte dans les salons, insultes ou menaces. Tout pilote qui ne répondrait pas aux sollicitations de l'**host du salon** durant les warm-up, ou les qualifications, serait considéré comme indisponible. En conséquence, la grille manuelle pourrait se faire sans lui, toute comme la qualification et la course qui pourraient être lancée sans lui.

XI - 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, ou la sollicitation incessante de la direction de course**. Il appartient à tous de faire preuve de sérieux et de s'investir un minimum dans l'événement.

XII - **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.

XIII - **À l'arrivée d'une course**, un pilote ne doit pas quitter la piste avant que le jeu revienne automatiquement sur l'écran principal du salon. En conséquence de quoi, son résultat et sa position seront celui que le jeu lui attribuera sur la grille de résultat, en général DNF que sera considéré comme un abandon, même si la ligne d'arrivée a été franchie.

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 d'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.

XVI - Si un incident (contact entraînant une sortie de piste, un tête à queue...) survenait entre vous et un autre pilote en piste, **il vous est interdit de ralentir votre rythme ou de vous arrêter sur la piste, en vue de redonner la place** au pilote lésé.

XVII - **En cas d'annulation de la compétition en cours**, pour une raison quelconque, décidée par l'organisateur et le staff de la MS League, celle-ci sera déclarée avortée, sans attribution de résultats finaux ni de récompenses distribuées.

## 11. LA COMMISSION DE COURSE

— Toutes les courses seront revisionnées par la commission de course de la MSLeague.

— Les éventuelles **réclamations** devront se faire sur le site web de la MSL dans un délai **maximum de 24h** après la fin d'une course et seront traitées par la commission de course de la MSL:

[https://www.msleague.fr/?page\\_id=2441](https://www.msleague.fr/?page_id=2441) (Ou menu : Commission ... + Bouton Poster ...)

— Vous pouvez également **contester une décision** en apportant des arguments contradictoires, si toutefois vous avez été sanctionné. Vous devrez envoyer votre contestation dans un délai maximum de 24h après la publication du rapport de course:

[https://www.msleague.fr/?page\\_id=2836](https://www.msleague.fr/?page_id=2836) (Ou menu : Commission ... + Bouton Contester ...)

## 12. DÉROULEMENT D'UNE 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 comptes PSN des host de votre salon vous seront communiqués sur le Discord de la compétition. Cependant le compte PSN de la majorité des courses sera **MSL\_League**.

Ouverture des salons : 20h30

Essais libres: 30 min

Qualifications : 21h00, durée de 10 min

Course : ~21h13

— Les pilotes doivent **ajouter l'hôte 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. **Aucun pilote ne sera attendu pour le départ des qualifications** à 21h00. Les retardataires ne seront pas autorisés à entrer dans le salon après la séance de qualifications, même en cas de relance de salon pour cause de bug.

— Les pilotes doivent disposer de tous les pneus requis.



— Les stands sont fermés durant les 2 premiers tours de course, sauf pour les circuits de plus de 8 km, cette obligation est ramenée à 1 tour. Aucun pilote ne doit rentrer aux stands sauf en cas de casse moteur.

— En fin de course, nous vous recommandons de sauvegarder le replay de votre course après et le conserver au moins 10 jours. Un pilote non présent en piste au début de l'épreuve sera considéré absent (aucun point attribué).

### 13. EN QUALIFICATION

— Sur cette édition le temps de qualification est porté à 10 min au lieu de 5 min, **par conséquent les stands sont ouverts durant les séances de qualifications.**

— **Les retours aux stands** avec le bouton start sont interdits, vous devez rallier votre pit par la piste. Le burn fuel est interdit que se soit en piste ou depuis les stands.

— **Concernant les qualifications**, il est formellement interdit de s'arrêter sur la piste, de rouler au pas, ou d'activer la conduite automatique. Il est également interdit de brûler son carburant (burn fuel) dans les stands ou en piste, de gêner les autres pilotes en piste d'une quelconque manière.

— **En cas de problème volant ou autre**, suivez la procédure suivante : activez vous feux de détresse si cela est possible, sinon reprenez la main avec votre manette afin de placer votre voiture dans un endroit safe pour les autres pilotes, puis envoyez un message sur Discord en taguant @JakCellAir pour lui signaler le problème. Il pourra vous autoriser à débrancher votre volant pour le réactiver, ou à régler votre problème matériel durant la qualification. Une fois le problème résolu, reprenez le contrôle de votre voiture en veillant à ne pas gêner les autres pilotes. Si vous tentez de régler le problème sans en informer la direction de course, les commissaires de course vous sanctionneront après course.

### 14. RÈGLE DES 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 régime de drapeau bleu n'est pas autorisé à défendre sa position sur la piste contre la voiture qui le dépasse. Le fait de retenir intentionnellement, ou de 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 sous drapeau bleu doit céder le passage aux voitures de tête dès que possible, même s'il est temporairement plus rapide en raison de pneus neufs par exemple. Il lui est interdit de bloquer ou de perturber la course des leaders, notamment en cas de peloton. Il peut suivre leur rythme, mais sans interférer dans leurs batailles. Tout manquement à cette règle pourra entraîner une pénalité.

■ Sous régime de **drapeau jaune**, attention, 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 le cas échéant, afin d'éviter tout désagrément.

## 15. PNEUS ROUGES



— Le règlement des compétitions de la MSLeague interdit à tout pilote de rouler avec des pneus rouges. Ils sont considérés comme « crevés » et les pilotes ne doivent en aucun cas se trouver dans une situation de pneus rouges durant une course. Le pilote en faute sera disqualifié de la manche en cours. Chaque pilote doit anticiper le phénomène des pneus rouges. Il n'existe aucun cas où les pneus rouges seraient autorisés pour une quelconque raison.

## 16. BUG DU LOBBY / RESTART

Avant que la course ne soit lancée, il peut être demandé par la direction de course, qu'un lobby soit fermé pour cause de bug pouvant entraîner des erreurs dans le calcul des positions en qualification, de bug au départ de la course... Les pilotes en seront informés par l'hôte du salon dans le chat ingame. Une fois le salon quitté, nous demandons aux pilotes de vider leur cache réseau, puis de rentrer sans délai dans le nouveau lobby de la course. Pas de restart en cas de crash dans le premier tour.

## 17. DÉCONNEXION PILOTE

**PENDANT LA QUALIFICATION.** Si pendant une séance de qualification d'avant course un pilote était déconnecté, il devra réintégrer le plus rapidement que possible le salon de course, et son meilleur chrono réalisé avant la déconnexion sera retenu pour la composition de la grille.

Le relevé du chrono se fera soit ingame si le jeu l'a conservé ou à partir des images du direct Youtube.

### PENDANT LA COURSE

Voir article 19.3 « Barème des points ».

## 18. CRASH DU SERVEUR

Si le crash du serveur hôte survient à :

- moins 50% de la durée de la course = restart à zéro
- entre 51% à 84% = restart, et départ pour une course sprint sans arrêt au stand sur le temps restant.

Les points seront alors répartis ainsi : 2/3 des points sur la course 1 et 1/3 restant sur la course sprint.

- 85% et au-delà = fin de la manche.
- Pour l'attribution des points de la manche, la direction de course prendra alors le classement des pilotes avant le bug. Si des pilotes se trouvaient aux stands au moment de la déconnexion, le classement sera celui d'avant leur entrée aux stands.

**Les éventuels incidents de course ne seront pas traités par les commissaires.**

## 19. BARÈME DES POINTS

19.1. Le barème de points s'applique à l'identique pour les quatre poules. Des points bonus s'ajouteront au classement des manches avec 1 point par pole position, 1 point pour le meilleur tour en course par poule, 2 points pour le tour absolu - le meilleur tour en course des quatre poules - non cumulable avec le point du meilleur tour en poule, et enfin 1 point d'action FairPlay.

19.2 Les points auront une importance jusqu'aux 1/4 de finale (manche 4) afin de déterminer quels seront les 42 pilotes qualifiés pour la phase suivante à élimination directe. 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...).

19.3 Les pilotes déconnectés durant une course, ils seront crédités des points de la dernière place. En cas de problème matériel, nous encourageons les pilotes 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.

19.6. En cas de problème matériel, de santé, ou autre, il pourrait être nécessaire pour vous d'abandonner la course, vous devrez alors rentrer aux stands par la piste (pas de bouton start) et restez aux stands jusqu'à la fin de la course pour valider votre participation. Les Rage Quit n'entrent pas dans ce cadre d'attribution de points.

POS.	POINTS	POS.	POINTS
1	35	10	15
2	32	11	13
3	29	12	11
4	27	13	9
5	25	14	7
6	23	POLE	1
7	21	BEST LAP POOL	1
8	19	ABSOLUTE LAP*	1
9	17	A.FAIRPLAY**	1

\*Cumulable avec le meilleur temps de poule. \*\*Soumis au vote des viewers dans le chat.

## 20. BARÈME DES PÉNALITÉS

Le barème est fourni séparément de ce règlement dans le Code Sportif de la MSLeague, publié dans la section **-règlement-** du Discord de la compétition, et également disponible sur le site web de la MSL depuis le menu Commission de course : [https://www.msleague.fr/?page\\_id=256](https://www.msleague.fr/?page_id=256)

## 21. CONNEXION DES PILOTES

— Les salons de Gran Turismo sont très sensibles aux mauvaises configurations réseau et notamment intolérants aux PING élevés et aux fluctuations de la liaison. Afin d'éviter d'énormes LAG, voici quelques conseils que nous vous encourageons à suivre. Certes les LAG n'affectent quasiment pas votre expérience de votre point de vue, mais peuvent gêner considérablement la course de vos concurrents, et dégrader la qualité visuelle des streaming pour les viewers venus vous encourager. Il est également difficile dans certains cas, d'analyser correctement les incidents de course et que la commission puisse fournir une conclusion. Votre réclamation pourrait donc ne pas trouver d'issue favorable.

Comment optimiser sa connexion internet pour jouer sur GT7 >>> [https://www.msleague.fr/?page\\_id=2563](https://www.msleague.fr/?page_id=2563)

— Le principal problème est la connexion à votre box internet via le WiFi, et le problème peut s'accroître si vous ne possédez pas la fibre.

- Branchez votre console en filaire sur votre box internet ou sur la prise murale internet RJ45
- Ou installez un système CPL 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
- Contactez votre opérateur internet pour qu'il refresh à distance votre ligne
- Vider le cache réseau depuis le jeu Gran Turismo avant d'entrer dans un salon
- Si vos débits montants et descendants sont faibles, tentez de limiter la dégradation de votre bande passante en déconnectant ou éteignant tous les appareils connectés non nécessaires de votre logement avant la course: ordinateurs, téléphones mobiles, tablettes, la box tv durant la durée de votre course.

#### **Procédure en cas de LAG avant le début de la saison.**

— À l'issue des préqualifications, les pilotes ayant eu des lag importants seront contactés par la direction de course afin de tenter de leur apporter de l'aide dans l'amélioration de leur configuration réseau.

— **Un pilote dont les lag seraient trop prononcés et sans solution d'amélioration à court terme ne pourra pas participer au championnat.**

## **22. RAPPEL DES INTERDICTIONS**

— Il est formellement interdit :

1. De rouler avec des pneus rouges.
2. De brûler son carburant en piste ou aux stands durant les séances de qualifications.
3. D'écrire des messages ingame en qualification et en course.
4. De faire un travers avec sa voiture au passage de la ligne d'arrivée en fin de course.
5. De panacher les types de pneumatiques.
6. D'utiliser le bump draft en qualification et en course, sauf pour la manche 1.
7. De rendre la position à un pilote en course.
8. De rouler avec une livrée déjà utilisée par un autre pilote.
9. De rouler avec un autre compte PSN que le sien.

## **23. RESPECT DES RÈGLES ET DES JOUEURS**

23.1. Le respect du code de conduite est un aspect fondamental. Les joueurs participant à la Rover All Series 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.

23.2. 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.

23.3. Les comportements tels que les discours haineux, racistes, de harcèlement et discriminants sont strictement interdits. Les joueurs ne doivent pas utiliser un langage jugé obscène, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, diffamatoire ou autrement offensant

et à l'encontre de la moralité, incluant les casters, les commentateurs, les commissaires de course, les membres de la MSL plus généralement, ou tout membre de la direction de course. 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.

23.4. 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, d'un handicap visible ou invisible, de la nationalité; du statut social, 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.

23.5. 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.

...

**Debriefing de fin de saison** : à l'issue de la compétition, l'organisateur et les membres de la MSLeague organiseront une séance de débriefing à laquelle seront invités un certain nombre de pilotes participants pour une séance de brainstorming.

...

Retrouvez ce règlement en téléchargement lors de votre inscription au championnat depuis le site web de la MSLeague. Le format de cette compétition, les textes de ce règlement, les graphiques, illustrations, le logo ROVER ALL SERIES sont la propriété intellectuelle de l'organisateur et de la MS League. Il est donc formellement interdit de dupliquer tout ou en partie ces éléments pour une utilisation sans autorisation préalable.



## LES COMBOS

VERSION 1.0 - RÉVISÉ AU 13 AVRIL 2025



**ATTENTION !** Des pièces mécaniques sont à installer sur certains véhicules (BoP off) dont la liste complète se trouve dans les pages ci-après. Vous devez atteindre les PP exacts définis dans les paramètres de salon, tout comme le poids et la puissance. Si ce n'est pas le cas, votre voiture ne pourra pas accéder à la piste pour la course. Il n'y a aucun turbocompresseur à installer. **La sanction pour non-conformité est la disqualification de la manche.**

Sur les courses sans BoP à réglages ouverts, vous êtes autorisés à installer des équipements de carrosserie tels que spoiler, kit large, arceau... Les courses avec BoP activée, les kits de carrosserie larges ne sont pas autorisés.

**À noter :** lors des manches en BoP active, l'équilibrage des freins et le réglage de l'appui aérodynamique sont disponibles sur les voitures équipées. Pour toute question relative au règlement, elles sont à adresser en message privé **uniquement**, à JakCellAir via Discord.



VÉHICULE  
ENTIÈREMENT  
PERSONNALISÉ.  
DEVENEZ  
PRÉPARATEUR.



VÉHICULE  
D'ORIGINE  
SANS AJOUT  
DE PIÈCES



BALANCE DES  
PERFORMANCES  
ACTIVÉE.



CIRCUITS SANS  
PÉNALITÉS DE  
TRACK LIMITS ET  
LIGNE DES  
STANDS  
COMPRISES.



VÉHICULE  
PARTIELLEMENT  
PERSONNALISÉ  
AVEC DES PIÈCES  
IMPOSÉES.



SCREENSHOT DE VOS PARAMÈTRES  
À FOURNIR À L'ORGANISATEUR AVANT LA COURSE.

**THRUSTMASTER®**



# CALENDAR 2025

PREQUALIF		BLUE MOON BAY - A INVERSÉ		30 APRIL- 1 MAY
ROUND 1		DAYTONA - OVAL		12-16 MAY
ROUND 2		LAGUNA SECA		19-23 MAY
ROUND 3		GRAND VALLEY INVERSÉ		26-30 MAY
1/4 FINAL		WILLOW SPRINGS		9-13 JUNE
1/3 FINAL		ROAD ATLANTA		16-19 JUNE
1/2 FINAL		WATKINS GLEN		24-26 JUNE
FISHOUT		LAKE LOUISE		30 JUNE
FINAL		TRIAL MOUNTAIN INVERSÉ		4 JULY

PRIMA  
ESSENTIAL

MS LEAGUE  
OFFICIAL RACING LEAGUE OF

ELUDIS TOURNAMENTS

# LA SÉANCE DE PRÉQUALIFICATION

• BLUE MOON BAY - CENTRAL A - INVERSÉ / CORVETTE C7 GR.3



## BRIEFING

Deux séances de préqualifications sont programmées pour enregistrer votre meilleur chrono. Ce dernier conditionnera votre position sur la grille de départ de la première manche à Daytona. Les pilotes seront positionner sur la grille en fonction du line-up de chaque poule. Ex.: le pilote P10 en préqualifications sera devant celui qui à établi le 21e temps, et peut se retrouver en pôle s'il n'y a pas meilleur chrono dans sa poule.

Il y aura 8 pilotes par séances. Vous devez choisir votre créneau horaire en fonction du tableau ci-dessous. Vous ne pourrez passer qu'une seule fois, soit une séance de 15 minutes pour vous qualifier.

Une fois votre séance de préqualification effectuée, vous devrez quitter le salon sans tarder pour permettre aux pilotes suivants d'entrée dans le lobby.



# PRÉQUALIFICATIONS

30 AVRIL	SESSION 1	20:40	20:55	21:10	21:25
		21:40	21:55	22:10	22:25
1 <sup>ER</sup> MAI	SESSION 2	21:00	21:15	21:30	22:00

 AWE00B      HOST: MSL\_LEAGUE

## PRÉQUALIFICATIONS / BLUE MOON BAY - CENTRAL A - INVERSÉ

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	15 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	90 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	10	Carburant initial	20 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Gr.3
Circuit	Blue Moon Bay - Central A Inv.	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	1	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S02		
Méthode de sélection météo	Météo prédéfinie	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Tendres
Mode conditions égales	Oui	Type de pneus obligatoire	--
Heure du jour	Après-midi	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	--	Utilisation de karts	Non
		Remplacement du moteur	Interdit
		Pièces de préparation	Aucune limite
PARAMÈTRES DE COURSE	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS		
Type de départ	Départ lancé	Pénalité de raccourci	Faible
Ordre de départ	La plus rapide en premier	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Trajectoire ajustée après	Sans
Tuning	--	Pénalité de collision (voiture)	Non
Options de paramètres	Équilibrage des freins	Pénalité ligne des stands	Activé
Boost	Non	Transparence en course	Désactivée
Force d'aspiration	Réaliste	Règlement des drapeaux	Oui
Dégâts visibles	Oui	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Dommages mécaniques	Légers	Aide au contre-braquage	Interdit
Usure pneumatique	X1	GSA	Interdit
Consommation carburant	X1	Assistant de trajectoire	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	Contrôle de traction	Aucune restriction
Carburant initial	Par défaut	ABS	Aucune restriction
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Conduite automatique	Interdit
Délai avant fin de course	180 sec.		
Nitro/	Par défaut		

# MANCHE 1

## DAYTONA - TRI-OVALE / GAC MAVERICK



### Pièces obligatoires à installer (et rien de plus) :

**Club** : Restricteur de puissance / Ballast

**Semi-Course** : Informatique entièrement personnalisable /

**Course** : Silencieux course / Plaquette de frein de course / Kit de freins course (disques à fentes) / Manette d'équilibrage des freins / Suspensions entièrement personnalisable / Pneus Course Moyens. **AILERON ARRIÈRE INTERDIT**

## BRIEFING DE COURSE

Comme à l'accoutumée, la Rover All Series débute sa saison Americas par une course d'ovale façon Nascar. Voici les consignes à respecter:

- Grille de départ établie en fonction des résultats des préqualifications.
- Voiture personnalisée avec des pièces obligatoires à installer pour avoir un véhicule conforme et identique pour chaque pilotes.

### Interdiction de franchir la double ligne jaune

La ligne jaune double située à l'intérieur de la piste (côté gauche) est strictement interdite au franchissement, que ce soit pour dépasser ou défendre, tout comme forcer un concurrent à la franchir en le tassant.

### Sortie des stands : vigilance absolue

La sortie des stands débouche directement dans la trajectoire de course. Il est impératif que les pilotes sortants restent bien à l'intérieur (le plus bas possible). Si vous tardez à rentrer en piste, le jeu vous pénalisera d'1 sec de track limit. De leur côté, les pilotes en piste doivent redoubler d'attention à l'approche des stands.

### Comportement en piste : le draft, la ligne, la patience

La course en peloton (pack racing) est la norme ici : vous roulez à quelques centimètres les uns des autres à plus de 300 km/h. Cela implique :

**Stabilité maximale** : tenez votre ligne, évitez les mouvements brusques, pas de changements de ligne intempestifs.

**Utilisation du draft (aspiration)** : c'est votre meilleure arme pour remonter, mais aussi un risque si mal géré.

**Anticipation des incidents** : un accident devant peut bloquer toute la piste. Levez le pied tôt plutôt que trop tard.

Votre seul moyen de **communication avec les autres pilotes** restent vos feux clignotants. Utilisez-les pour indiquer une entrée aux stands, un laisser passer et indiquez aux autres pilotes que vous avez subis une casse qui ralenti votre voiture en déclenchant vos feux de détresse jusqu'à l'entrée des stands, n'oubliez pas de les éteindre une fois votre voiture réparée.

## MANCHE 1 / DAYTONA TRI-OVALE

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Course	Limite de temps	-
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	-
		Usure pneumatique (qualif.)	-
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	-
Nombre max. participants	16	Carburant initial	-
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	-
Circuit	Daytona - Tri-ovale	Limite de PP	673 PP
Nombre de tours	60	Puissance max.	720 ch
Limite de temps	--	Poids minimum	1633 kg
PARAMÈTRES MÉTÉO	S02 / S02 / S01 / S01 / S07 / S03 / S11 / S05		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Moyens
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	-
Heure du jour	Après-midi	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X4	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ lancé	Pièces de préparation	Aucune restriction
Ordre de départ	Défini par l'hôte	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Non	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	Tous	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	--	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X1	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X2	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	9 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	68 Litres	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

## MANCHE 2 LAGUNA SECA / DODGE VIPER GTS '02



### BRIEFING DE COURSE

Pour cette seconde manche, direction la Californie et le WeatherTech Raceway Laguna Seca, célèbre pour ses enchaînements techniques, ses dénivelés brutaux, ses virages en aveugle, et bien sûr son légendaire "Corkscrew". Une course maîtrisée ici passe par **la constance, la lucidité**, et une bonne lecture des moments où attaquer... et ceux où il faudra lever le pied.

#### Les défis

- Il vous faudra survivre au **premier virage** au lancement de la course. Veillez à anticiper votre freinage et conserver une ligne facilement lisible pour vos concurrents derrière vous.
- Ce moteur V10 atmosphérique de 445ch vous obligera à **sauver du carburant** et utiliser son couple moteur à votre avantage.

## MANCHE 2 / LAGUNA SECA

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	16 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Aucune limite
Circuit	WT Raceway Laguna Seca	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	30	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S17 / S16 / S15 / S03 / S02 / S01 / S01 / S02 / S03		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Moyens
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Tous
Heure du jour	Fin de matinée	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X5	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Vérification de faux départ	Pièces de préparation	Aucune restriction
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Sans	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X4	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X2	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	40 Litres	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

## MANCHE 3 GRAND VALLEY - INVERSÉ / WICKED FABRICATION GT51



### BRIEFING DE COURSE

Grand Valley est un tracé fictif bien connu des pilotes Gran Turismo dans une version revisitée pour GT7 : son revêtement légèrement poussiéreux et chose inhabituelle, **aucune pénalité de limites de piste**. Cette manche s'inscrit dans le concept original "Track NO Limits" du concepteur de la compétition : vous avez la liberté d'explorer chaque centimètre de piste, des cordes les plus larges aux plus étroites. **La piste est entièrement la votre !** Idem pour les entrées et sorties des stands.

#### Liberté... mais responsabilité

L'absence de pénalité ne veut pas dire chaos, même si les contacts sont autorisés :

- **Respectez les autres pilotes en toutes circonstances**, surtout dans les dépassements.
- N'oubliez pas que ce qui n'est pas pénalisé par le système peut l'être par les conséquences : un passage trop large sur la poussière peut vite ruiner une trajectoire, rendre vos pneus sales et vous faire perdre de la motricité et conduire à des situations incontrôlables.
- L'objectif ici est de s'exprimer librement, afin d'optimiser ses trajectoires mais tout en gardant un pilotage propre et lisible pour ceux qui vous entourent.

## MANCHE 3 / GRAND VALLEY - INVERSÉ

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	18 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	--
Circuit	Grand Valley - Route 1 Inversé	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	22	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S11 / S11 / S05 / S05 / S06 / S02 / S02 / S01 / S01		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Sport
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Tendres
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Tendres
Heure du jour	Lever du soleil	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X4	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ lancé	Pièces de préparation	Aucune restriction
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Non	Pénalité de raccourci	Désactivée
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Tout	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Désactivée
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X7	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X6	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	11 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

## **MANCHE 4** **WILLOW SPRINGS / CHEVROLET CAMARO ZL1 1LE PACKAGE '18**



### **BRIEFING DE COURSE**

Pour cette quatrième manche, cap sur le désert californien et son circuit mythique : Willow Springs, aussi connu sous le nom de "Big Willow". Ce tracé ancien et rapide, cerné par les plaines arides, offre une expérience brutale du pilotage. Une erreur ici ne se traduit par une excursion directe dans les cailloux et le sable. Pas de murs, pas de bacs à gravier, pas de deuxième chance.

L'exercice sera d'autant plus difficile qu'il vous faudra dompter une Camaro de près de 500ch que vous devrez personnaliser à votre guise (sans turbo compresseur).

## MANCHE 4 / WILLOW SPINGS - BIG WILLOW

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	20 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	--
Circuit	Willow Springs International R.	Limite de PP	783
Nombre de tours	35	Puissance max.	672 ch / 663 hp
Limite de temps	--	Poids minimum	1220 kg
PARAMÈTRES MÉTÉO	S01 / S01 / S02 / S02 / S06 / S06 / S02 / S01 / S01		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Tout
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Aucun
Heure du jour	Fin de matinée	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X3	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Vérification de faux départ	Pièces de préparation	Aucune limite
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Non	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Tous	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X1	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X4	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

## **MANCHE 5** **ROAD ATLANTA / FORD MUSTANG GR.3**



### **BRIEFING DE COURSE**

Cinquième rendez-vous de la saison, direction l'état de Géorgie sur le très réputé Road Atlanta : un tracé sinueux, rapide, et sans moment de répit. Une piste aussi technique que physique, où la précision est la seule vraie arme pour dompter les bosses, les compressions et les courbes en aveugle.

Et pour rendre les choses encore plus intéressantes, vous aurez entre les mains la Ford Mustang Gr.3.

## MANCHE 5 / ROAD ATLANTA

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	15 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Gr.3
Circuit	Michelin Raceway Road Atlanta	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	33	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S01 / S01 / S02 / S02 / S06 / S06 / S05 / S05		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Durs, Tendres
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Durs, Tendres
Heure du jour	Après-midi	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X3	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ vérif. Faux départ	Pièces de préparation	Aucune limite
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Équilibrage des freins, appui	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Aucun	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X2	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X6	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

## MANCHE 6 / 1/2 FINALES

### WATKINS GLEN / ROADSTER SHOP RAMPAGE



### BRIEFING DE COURSE

Bienvenue dans le chaudron de Watkins Glen, pour les deux demi-finales les plus piégeuses du championnat. Cette manche marque le passage en phase décisive, et avec une voiture comme la Roadster Shop Rampage, chaque erreur se paiera comptant. Très puissante, très lourde, et dotée d'un freinage... disons "vintage", cette machine ne laisse aucune marge d'improvisation.

#### Objectif simple : finir dans le top 5

- Les 5 premiers de chaque demi-finale sont qualifiés pour la Grande Finale.
- Les pilotes classés de la 6e à la 10e place seront repêchés pour une ultime chance.
- En dehors du top 10 ? Le rideau tombe ici pour cette saison.

## MANCHE 6 / WATKINS GLEN

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	35 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Aucune limite
Circuit	Watkins Glen - Parcours long	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	25	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S11 / S11 / S16 / S16 / S15 / S07 / S02 / S02 / S01		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Tendres
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Aucun
Heure du jour	Début de matinée	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X4	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ lancé	Pièces de préparation	Aucune limite
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Sans	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Aucun	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X2	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X2	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

# FISHOUT / REPÊCHAGE LAKE LOUISE / FORD RS ESCORD CORSWORTH '92



## BRIEFING DE COURSE

L'épreuve de repêchage tant redoutée des pilotes qui ont échoué en 1/2 à terminer dans le TOP 5, se jouera pour la première fois de la Rover All Series, sur la neige ! 10 pilotes s'affronteront tout en glisse sur le circuit canadien de **Lake Louise** pour arracher les 4 premières places et inscrire son nom sur le line-up de la Grande Finale à Trial Mountain.

La course de 30 minutes environ, sera précédée par une séance de qualification de 10 min. À noter qu'il n'y aura ni usure, ni consommation de carburant, ni dégâts sur cette manche, il vous faudra besogner durant 27 tours non-stop!

## FISHOUT / LAKE LOUISE

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	--
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	--
Nombre max. participants	12	Carburant initial	Par défaut
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Aucune limite
Circuit	Lake Louise - Circuit court	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	27	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S01		
Méthode de sélection météo	Météo prédéfinie	Pneus utilisables	Neige
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	--
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	--
Heure du jour	Aurore	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X2	Utilisation de karts	--
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ vérification faux départ	Pièces de préparation	Aucune limite
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Pénalité de raccourci	Désactivée
Tuning	Tous	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	--	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Désactivée
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	--	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	Non	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	Non	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	--	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit

# FINALE TRIAL MOUNTAIN - INVERSÉ / FORD GT RACE CAR '18



## BRIEFING DE COURSE

La saison s'achève dans un décor sublime et redoutable : **Trial Mountain** dans sa version inversée, baignée par une lumière changeante qui mettra vos sens à l'épreuve. Un départ en fin d'après-midi, une arrivée en début de nuit, et un circuit sans cesse plus sombre au fil des tours, qui modifiera votre perception des repères visuels comme les points de freinage...

- La Ford GT Race Car '18, réglée sous BoP mais avec liberté sur l'**appui aérodynamique et l'équilibrage des freins**, vous offrira un vrai potentiel d'optimisation pour votre style de pilotage.
- C'est une voiture puissante, précise, mais qui exige un bon équilibre et une **gestion du grip et des transferts de masse**.
- Vous devrez obligatoirement utiliser les 3 types de pneus : **durs, moyens et tendres**.
- Aucun minimum de tours n'est imposé pour chaque gomme, mais chaque type doit être chaussé au moins une fois pendant la course.

## FINALE / TRIAL MOUNTAIN - INVERSÉ

PARAMÈTRES DU SALON		PARAMÈTRES DES QUALIFICATIONS	
Mode salon	Entraîn. / Qualif / Course	Limite de temps	10 min.
Accès au salon	Amis	Heure de reprise des qualif.	30 sec.
		Usure pneumatique (qualif.)	X1
Type de Course	Course réelle	Consommation carburant	X1
Nombre max. participants	16	Carburant initial	21 Litres
PARAMÈTRES DU CIRCUIT		PARAMÈTRES DES RÈGLES	
Démarrage automatique	Non	Filtrer par catégorie	Gr.3
Circuit	Trial Mountain - Inversé	Limite de PP	Aucune restriction
Nombre de tours	30	Puissance max.	Aucune restriction
Limite de temps	--	Poids minimum	Aucune restriction
PARAMÈTRES MÉTÉO	S01 / S01 / S02 / S03 / S11 / S17 / S08 / S07 / S06		
Méthode de sélection météo	Météo personnalisée	Pneus utilisables	Course
Météo prédéfinie	--	Pneus utilisables et types	Tout
Mode conditions égales	--	Type de pneus obligatoire	Tout
Heure du jour	Après-midi	Nitro	Ne peut être installé
Taux de la période de temps	X6	Utilisation de karts	Non
PARAMÈTRES DE COURSE		Remplacement du moteur	Interdit
Type de départ	Départ vérification faux départ	Pièces de préparation	Aucune limite
Ordre de départ	La plus rapide en premier	PARAMÈTRES DE PÉNALITÉS	
BoP/Préparatifs interdits	Oui	Pénalité de raccourci	Faible
Tuning	--	Pénalité de collision (mur)	Désactivée
Options de paramètres	Équilibrage des freins, Appui	Trajectoire ajustée après	Sans
Boost	Non	Pénalité de collision (voiture)	Non
Force d'aspiration	Réaliste	Pénalité ligne des stands	Activé
Dégâts visibles	Oui	Transparence en course	Désactivée
Dommages mécaniques	Forts	Règlement des drapeaux	Oui
Usure pneumatique	X4	RESTRICTIONS D'OPTIONS DE CONDUITE	
Consommation carburant	X4	Aide au contre-braquage	Interdit
Vitesse de ravitaillement	7 Litres/sec	GSA	Interdit
Carburant initial	Par défaut	Assistant de trajectoire	Interdit
Réduction de l'adhérence	Réaliste	Contrôle de traction	Aucune restriction
Délai avant fin de course	180 sec.	ABS	Aucune restriction
Nitro/	Par défaut	Conduite automatique	Interdit