

**FANATEC®****materiel.net**

# **MSL ALL★STAR**

**• THE BEST MSL DRIVERS •**

**MS LEAGUE****GRAN TURISMO®**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

SAMEDI 29 NOVEMBRE 2025



## RÈGLEMENT

VERSION 1.1 - AU 7 NOVEMBRE 2025



Pour la bonne marche de la compétition, des parties de ce règlement peuvent subir des modifications avant la date de l'événement, pouvant faire suite à une mise à jour du jeu, affectant la physique du jeu, la consommation, l'usure etc... ou tout autre événement extérieur ou inattendu nécessitant des changements dans le format, ou le paramétrages des salons.

Les mises à jour du présent règlement seront communiquées sur le serveur Discord Master Simracing League dans les plus brefs délais.

Des articles et règles peuvent être contradictoires entre le Code Sportif MSLeague et le présent règlement suite à un changement en cours de championnat, vous devez dans ce cas, tenir compte du règlement de la compétition, celui du Code Sportif sera mis à jour ultérieurement.



# LISEZ TRÈS ATTENTIVEMENT CE RÈGLEMENT !

## TABLE DES MATIÈRES

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| 1. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION .....       | 4  |
| 2. INSCRIPTIONS.....                         | 4  |
| 3. RÉCOMPENSES .....                         | 4  |
| 4. FORMAT DE LA COMPÉTITION .....            | 5  |
| 5. DISTRIBUTION DES SPLIT .....              | 5  |
| 6. LE PARC AUTOMOBILE.....                   | 5  |
| 7. LIVRÉES.....                              | 5  |
| 7.b STICKERS.....                            | 7  |
| 8. COMMUNICATION AVEC LA DIRECTION .....     | 7  |
| 9. DIFFUSION DES COURSES .....               | 7  |
| 10. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION..... | 7  |
| 11. LA COMMISSION DE COURSE .....            | 9  |
| 12. SALONS DE COURSE .....                   | 9  |
| 14. RÈGLE DES DRAPEAUX .....                 | 11 |
| 15. PNEUS ROUGES.....                        | 11 |
| 16. BUG DU LOBBY / RESTART .....             | 12 |
| 17. DÉCONNEXION PILOTE.....                  | 12 |
| 18. CRASH DU SERVEUR.....                    | 12 |
| 19. BARÈME DES POINTS .....                  | 12 |
| 20. BARÈME DES PÉNALITÉS .....               | 13 |
| 21. CONNEXION DES PILOTES .....              | 14 |
| 22. RAPPEL DES INTERDICTIONS.....            | 14 |
| 23. RESPECT DES RÈGLES ET DES JOUEURS .....  | 15 |
| LES PARAMÈTRES DES LOBBY .....               | 16 |

## 1. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La *MSL ALL STAR & GUESTS* est une compétition de simracing en ligne, organisée par la MSLEAGUE, sponsorisée par **Fanatec** et **Materiel•Net**.

La compétition se déroule en ligne sur le jeu Gran Turismo 7 durant la journée du samedi 29 novembre de 10h à 18h, avec une série d'interview et de remise de prix.

## 2. INSCRIPTIONS

Tous les pilotes et toutes les équipes participant à cette compétition, ont été invités sur la base de leurs résultats des saisons 2024-2025 de la MSLeague, ce qui sous entends que tous les pilotes sont membres licenciés de la MSL. Les équipes doivent vérifier que cela est bien le cas. Dans le cas contraire, le ou les pilotes doivent créer leur profil MSL depuis le lien suivant:

[https://www.msleague.fr/?page\\_id=1504](https://www.msleague.fr/?page_id=1504)

Tout pilote peut participer à la compétition sans restriction d'âge, et jusqu'à **2 pilotes maximum par équipe esport**.

## 3. RÉCOMPENSES

Des lots seront attribués selon la répartition suivante:

⚠ Toutes les personnes ayant reçu une récompense ont l'obligation de publier sur leurs réseaux sociaux une publication présentant son lot offert.

| CATÉGORIES                                | RÉCOMPENSES                     | DÉTAILS/CONDITIONS |
|-------------------------------------------|---------------------------------|--------------------|
| Champion All Star (1er au général)        | GT DD Pro 5 Nm (699,95€)        | Offert par FANATEC |
| Vice-champion                             | Stream Deck+ (239,95€)          | Offert par ELGATO  |
| 3e place                                  | VOID Wireless v2 (119,95€)      | Offert par CORSAIR |
| Prix meilleure livrée Eurosime & All Star | K70 Core RGB MLX Red (99,95€)   | Offert par CORSAIR |
| Tirage au sort des votants                | Gaming Sabre V2 Pro (109,95€)   | Offert par CORSAIR |
| 🌟 Pilote MSL du jour                      | Gaming Scimitar Elite (159,95€) | Offert par CORSAIR |



SPONSORED BY

FANATEC®

materiel.net



#### 4. FORMAT DE LA COMPÉTITION

— La *MSL ALL STAR & GUESTS* réunit tous les champions, vice champions et podiums des compétitions de la MSLeague (voir tableau ci-dessous). Ces pilotes s'affronteront une dernière fois cette année, dans un format bracket avec 1h de course sur Dragon Trail Seaside, et 2h d'endurance sur Watkins Glen. À l'issue des deux épreuves, le pilote ayant le plus grand nombre de points sera élu "champion des champions" !

#### 5. DISTRIBUTION DES SPLIT

Les pilotes seront répartis en deux groupes de 12, et les coéquipiers d'une même équipe seront séparés pour la première épreuve. L'organisation vous communiquera la composition des Heats.

#### 6. LE PARC AUTOMOBILE

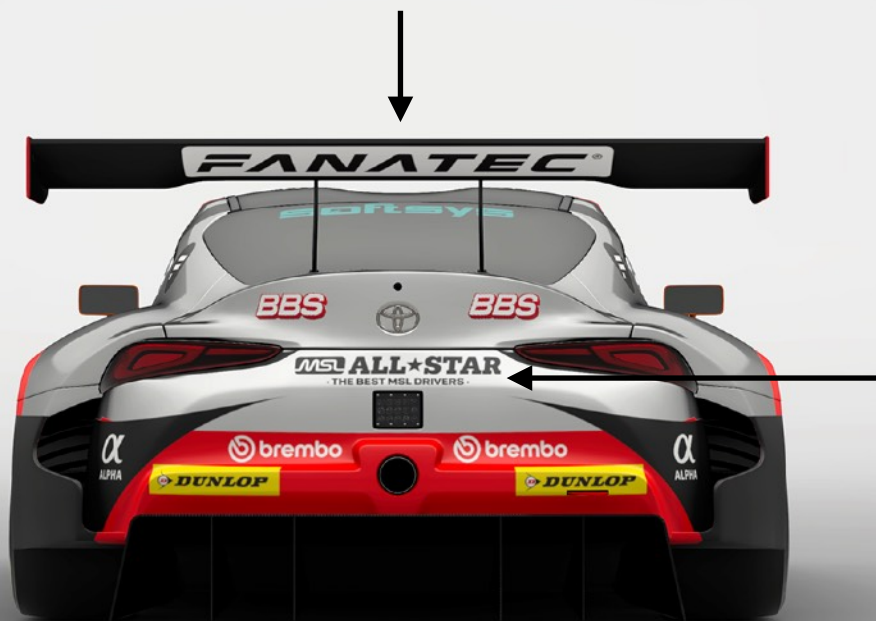
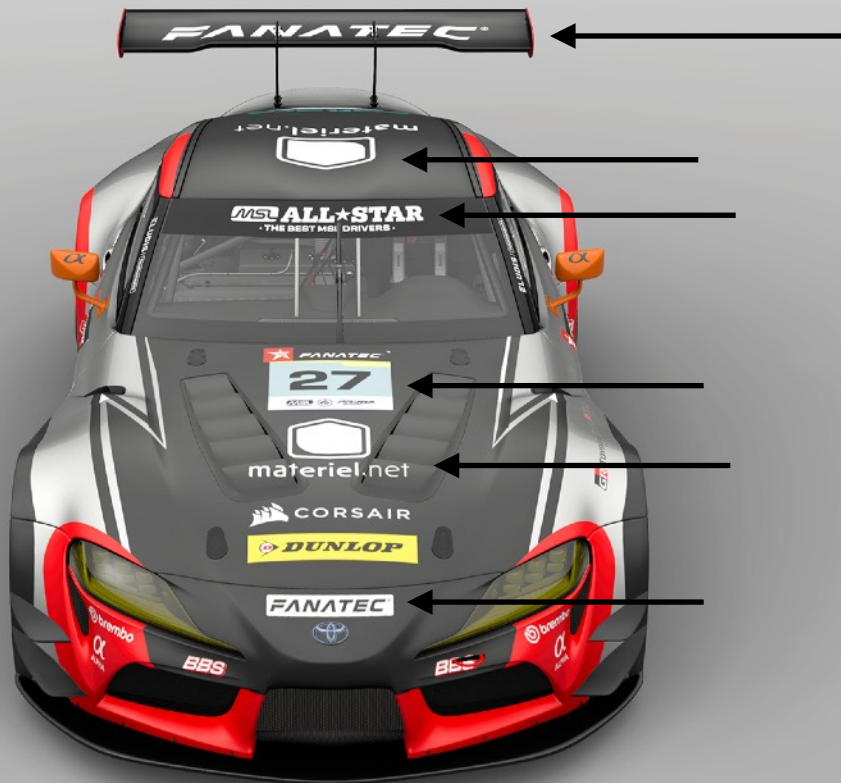
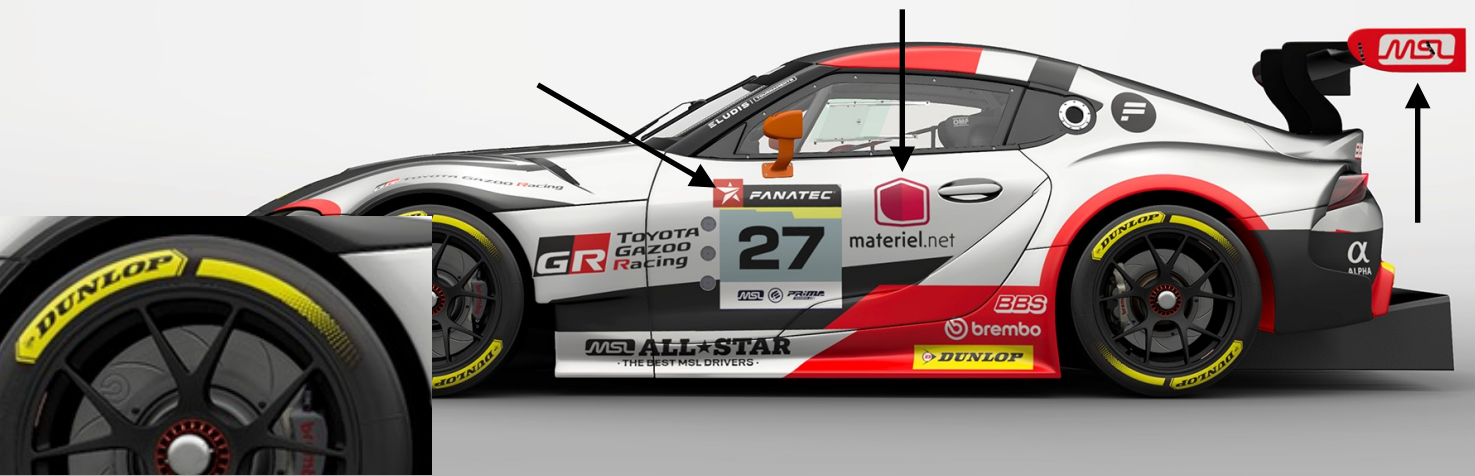
— La voiture utilisée pour la compétition est la Toyota GR Supra Racing Concept '18.

#### 7. LIVRÉES

— Chaque pilote devra présenter une livrée conforme à l'identité visuelle de la compétition et aux exigences de lisibilité pour la diffusion. La livrée devra obligatoirement intégrer le **logo de la compétition**, ceux des sponsors principaux **Fanatec®**, **Materiel•Net** et ceux de l'organisation **MSLeague**.

— Manufacturier pneumatique unique : **DUNLOP (nouveau design)**

— Aucune mention politique, religieuse, ou contenu vulgaire, offensant une communauté ou des personnes ne sera toléré.



— Postez une photo de profil de votre voiture depuis l'éditeur de livrée sur blanc, sans zoom et en 4k pour les possesseurs d'une Playstation 5.

## 7.b STICKERS

Les stickers à installer sur votre voiture :

- **Logo MSL ALL STAR** sur la bannière de pare-brise avant, les flancs et sur le hayon.
- **Fanatec** bloc blanc à poser sur l'aileron arrière au verso. (Bibliothèque GT)
- **Fanatec** sur le museau avant
- **Materiel•Net** sur les portières, le capot et le toit de votre Supra
- Plaque numéro sur les deux flancs et sur le haut du capot
- Numéros, vous devez utiliser chiffres séparés fournis par l'organisateur.
- **Logo MSL** sur les côtés de l'aileron + Logo **MSLeague** complet là où vous pouvez.

L'organisateur met à disposition des designers un **fichier ZIP** contenant les stickers au format .svg dans la section - liveries - du **Discord Master Simracing League**. Ces logos sont également partagés sur le compte PSN **MSL\_League**.

**Concernant les marques** : Vous ne devez pas associer sur une même livrée les marques concurrentes de Fanatec® et du Group Corsair tel que Thrustmaster, Logitech, Moza Racing et toutes les marques de fabricants ou revendeurs d'accessoires de jeu PC et console. Si vous avez le moindre doute, contactez la direction de course. Veillez également à ne pas ajouter de stickers de manufacturiers pneumatiques différents de DUNLOP, comme Good Year, 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 MSL sur Discord, 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 : MSLEAGUE

## 9. DIFFUSION DES COURSES

Toutes les courses seront diffusées en direct depuis la chaîne Youtube **Aweoob** : <https://www.youtube.com/@AweOob/streams>

## 10. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION

I - Tous les pilotes inscrits pour concourir à la **MSL ALL STAR** 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 MSLEAGUE et de ses partenaires. Ce qui inclu 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 proportion de la gravité des faits. **Tous les sujets litigieux doivent être débattus et traités en privé.**

**II - Les pilotes doivent obligatoirement réparer dans le tour suivant leurs dégâts lorsque leur voiture a subi au moins deux casses (suspensions + aéro, aéro avant et arrière ou suspensions avant et arrière).**

III - Tout comportement indigne, action inacceptable, propos injurieux ou menaçant seront immédiatement sanctionnés par une exclusion de la compétition et par un bannissement des réseaux 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 sur le Code Sportif MSL, 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 son pilote remplaçant si cela est possible, qui récupèrera sa progression en cours.

V - Les réclamations devront se faire en message privé sur le serveur Discord MSL, à la section - Claims -.

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. Le retour aux stands avec le bouton start est interdit.

VII - **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.

VIII - 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.

IX - Un fois dans le lobby, 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.

X - 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 abusive de la direction de course.

XI - 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 feux de détresse**, et les conserver allumer jusqu'à son entrée aux stands.

XII - **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.

XIII - **Safety Car virtuelle**. Durant la course, en cas de crash impliquant au moins 5 voitures; un message de Full Course Yellow (FCY) + décompte de 3 sec, sera lancé par la direction de course ingame. Après les 3 secondes (3 - 2 - 1), tous les pilotes devront passer en « course automatique » (Bouton start) jusqu'à l'annulation de cette procédure par la direction de course ingame → Green Flag, 3, 2, 1...

XIV - 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.

XV - 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 analysées par la commission de course de la MSLeague.
- Les éventuelles réclamations devront se faire sur le serveur Discord MSL, à la section - Claims -.

## **12. SALONS DE COURSE**

- Tous les pilotes seront ajoutés dans une Party vocale PlayStation avant la compétition, incluant :

- **Les hôtes de salon**
- **La direction de course**

- Les diffuseurs
- Les commissaires de course

— **HOST LOBBY** : MSL\_League

Ouverture salon **Heat 1** : 10h20

Qualifications : 10h50

**Course : 11h00**

Pause

Ouverture salon **Heat 2** : 12h20

Qualifications : 12h50

**Course : 13h00**

Pause

Ouverture salon **Finale** : 14h45

Qualifications : 15h15

**Course (2h) : 15h30**

Fin de la finale : 17h30

- 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 des qualifications.
- Les pilotes doivent disposer de tous les pneus requis.



- **Les stands sont fermés durant les 2 premiers tours de course - ouverture à la fin du 3e tour.** Aucun pilote ne doit rentrer aux stands sauf en cas de casse moteur ou d'abandon.

— Un pilote non présent en piste au début de l'épreuve sera considéré absent DNS (aucun point attribué).

### 13. EN QUALIFICATION

- Les retours 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.
- **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 feux de détresse dès lors qu'il est prêt à se faire dépasser.

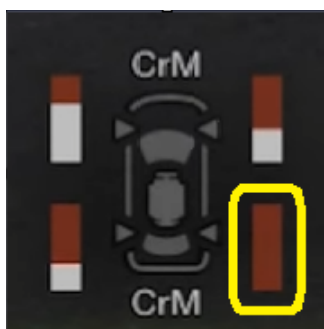
Il devra faire en sorte de ne pas gêner leur progression, en ralentissant le cas échéant, tout en conservant sa trajectoire. Vous ne devez pas changer de trajectoire avant et pendant le dépassement. Les pilotes rapides devront quant à eux être patients et ne pas vouloir forcer le passage au risque de 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. Plus de détails sur ce point consultez le Code Sportif de la MSLeague.

— 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 19.2 « 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 est dégressif de 20% d'une poule à l'autre : GOLD -20% du Split PRO, et le Split SILVER -20% du GOLD. Des points bonus s'ajouteront au classement des manches avec 1 point par pole position, 2 point pour le meilleur tour en course par poule et 1 point de Fairplay pour une course sans incident.

19.2. Les pilotes déconnectés durant une course 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.

19.3. En cas de problème matériel, de santé, ou autre durant une course, 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.

| QUALIFICATION |        | RACE |        | BONUS                  |        |
|---------------|--------|------|--------|------------------------|--------|
| POS.          | POINTS | POS. | POINTS | FEATS                  | POINTS |
| 1             | 18     | 1    | 35     | A BEST LAP RECORDED    | 1      |
| 2             | 16     | 2    | 33     | BEST LAP OF THE RACE   | 2      |
| 3             | 15     | 3    | 31     | FAIRPLAY (NO INCIDENT) | 1      |
| 4             | 14     | 4    | 29     | 3 POSITIONS GAINED     | 2      |
| 5             | 13     | 5    | 27     | SHARED LIVE STREAM     | 1      |
| 6             | 11     | 6    | 25     |                        |        |
| 7             | 10     | 7    | 23     |                        |        |
| 8             | 9      | 8    | 21     |                        |        |
| 9             | 8      | 9    | 19     |                        |        |
| 10            | 7      | 10   | 17     |                        |        |
| 11            | 5      | 11   | 15     |                        |        |
| 12            | 4      | 12   | 13     |                        |        |
| 13            | 3      | 13   | 11     |                        |        |
| 14            | 2      | 14   | 9      |                        |        |

## 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 sur un incident. 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'accentuer si vous ne possédez pas la fibre.

- Branchez votre console en filaire sur votre box internet ou sur la prise murale internet RJ45
- Ou installer un système CPL qui vous permettra 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 7 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 de votre logement non nécessaires 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.

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.

...

# **LES PARAMÈTRES DES LOBBY**

VERSION 1.0 - RÉVISÉ AU 4 NOVEMBRE 2025

## ROUND 1 / DRAGON TRAIL SEASIDE - HEAT 1

| ROOM SETTINGS               |                                                     | QUALIFYING SETTINGS           |                  |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| Room Mode                   | Practice /Qualifier/ Endurance                      | Time Limit                    | 10 Minutes       |
| Room Privacy                | Friends Only                                        | Qualifying Continuation Time  | 120 secondes     |
|                             |                                                     | Tyre Wear Rate (Qualifier)    | 1x               |
| Race Type                   | Race for Real                                       | Fuel Consumption (Qualifier)  | 1x               |
| Max. Number of Participants | 16                                                  | Initial Fuel                  | 30 Litres        |
| TRACK SETTINGS              |                                                     | REGULATION SETTINGS           |                  |
| Auto-Start                  | Off                                                 | Filter by Category            | Gr.3             |
| Track                       | Dragon Trail Seaside                                | PP Limit                      | No limit         |
| Race Duration               | 60 minutes                                          | Max. Power Output             | No limit         |
| Time Limit                  | - -                                                 | Minimum Weight                | No limit         |
| TIME/WEATHER SETTINGS       | S06 / S10 / C04 / C01 / S11 / S11 / S02 / S01 / S01 |                               |                  |
| Weather Selection Method    | Preset Weather                                      | Tyre Type                     | Racing           |
| Preset Weather              | - -                                                 | Useable Tyres                 | All              |
| Equal Conditions Mode       | Off                                                 | Required Tyres                | None             |
| Time of the Day             | Late Morning                                        | Nitrous                       | Cannot be Fitted |
| Variable Time Speed Rate    | - -                                                 | Kart Usage                    | Off              |
| RACE SETTINGS               |                                                     | Engine Swap                   | Prohibited       |
| Start Type                  | Grid Start / False start check                      | Tuning Parts                  | Unrestricted     |
| Grid Order                  | Fastest First                                       | PENALTY SETTINGS              |                  |
| BoP/Tuning Forbidden        | On                                                  | Shortcut Penalty              | Weak             |
| Tuning                      | - -                                                 | Wall Collision Penalty        | Off              |
| Settings Options            | Brake Balance                                       | Correct Vehicle Course        | Off              |
| Boost                       | Off                                                 | Car Collision Penalty         | Off              |
| Slipstream Strenght         | Real                                                | Pit Lane Line-Cutting Penalty | On               |
| Visible Damage              | On                                                  | Ghosting During Race          | Off              |
| Mechanical Damage           | Heavy                                               | Flag Rules                    | On               |
| Tyre Wear Rate              | X4                                                  | DRIVING OPT. LIMITATIONS      |                  |
| Fuel Consumption Rate       | X2                                                  | Countersteering Assist        | Prohibited       |
| Refuelling Speed            | 3 Litres/sec                                        | Active Stability Management   | Prohibited       |
| Initial Fuel                | 75 Litres                                           | Driving Line Assist           | Prohibited       |
| Grip Reduction Off Track    | Real                                                | Traction Control              | Prohibited       |
| Race Finish Delay           | 180 sec.                                            | ABS                           | No limit         |
| Nitrous/                    | Default                                             | Auto-Drive                    | Prohibited       |



## ROUND 1 / DRAGON TRAIL SEASIDE - HEAT 2

| ROOM SETTINGS               |                                                     | QUALIFYING SETTINGS           |                  |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| Room Mode                   | Practice /Qualifier/ Endurance                      | Time Limit                    | 10 Minutes       |
| Room Privacy                | Friends Only                                        | Qualifying Continuation Time  | 120 secondes     |
|                             |                                                     | Tyre Wear Rate (Qualifier)    | 1x               |
| Race Type                   | Race for Real                                       | Fuel Consumption (Qualifier)  | 1x               |
| Max. Number of Participants | 16                                                  | Initial Fuel                  | 30 Litres        |
| TRACK SETTINGS              |                                                     | REGULATION SETTINGS           |                  |
| Auto-Start                  | Off                                                 | Filter by Category            | Gr.3             |
| Track                       | Dragon Trail Seaside                                | PP Limit                      | No limit         |
| Race Duration               | 60 minutes                                          | Max. Power Output             | No limit         |
| Time Limit                  | - -                                                 | Minimum Weight                | No limit         |
| TIME/WEATHER SETTINGS       | S01 / S02 / S03 / S06 / S08 / S09 / S04 / S04 / S02 |                               |                  |
| Weather Selection Method    | Preset Weather                                      | Tyre Type                     | Racing           |
| Preset Weather              | - -                                                 | Useable Tyres                 | All              |
| Equal Conditions Mode       | Off                                                 | Required Tyres                | None             |
| Time of the Day             | Afternoon                                           | Nitrous                       | Cannot be Fitted |
| Variable Time Speed Rate    | - -                                                 | Kart Usage                    | Off              |
| RACE SETTINGS               |                                                     | Engine Swap                   | Prohibited       |
| Start Type                  | Grid Start / False start check                      | Tuning Parts                  | Unrestricted     |
| Grid Order                  | Fastest First                                       | PENALTY SETTINGS              |                  |
| BoP/Tuning Forbidden        | On                                                  | Shortcut Penalty              | Weak             |
| Tuning                      | - -                                                 | Wall Collision Penalty        | Off              |
| Settings Options            | Brake Balance                                       | Correct Vehicle Course        | Off              |
| Boost                       | Off                                                 | Car Collision Penalty         | Off              |
| Slipstream Strenght         | Real                                                | Pit Lane Line-Cutting Penalty | On               |
| Visible Damage              | On                                                  | Ghosting During Race          | Off              |
| Mechanical Damage           | Heavy                                               | Flag Rules                    | On               |
| Tyre Wear Rate              | X4                                                  | DRIVING OPT. LIMITATIONS      |                  |
| Fuel Consumption Rate       | X2                                                  | Countersteering Assist        | Prohibited       |
| Refuelling Speed            | 3 Litres/sec                                        | Active Stability Management   | Prohibited       |
| Initial Fuel                | 75 Litres                                           | Driving Line Assist           | Prohibited       |
| Grip Reduction Off Track    | Real                                                | Traction Control              | Prohibited       |
| Race Finish Delay           | 180 sec.                                            | ABS                           | No limit         |
| Nitrous/                    | Default                                             | Auto-Drive                    | Prohibited       |

| WATKINS GLEN - FINAL        |                                                     |                               |                  |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| ROOM SETTINGS               |                                                     | QUALIFYING SETTINGS           |                  |
| Room Mode                   | Practice /Qualifier/ Endurance                      | Time Limit                    | 10 Minutes       |
| Room Privacy                | Friends Only                                        | Qualifying Continuation Time  | 120 secondes     |
|                             |                                                     | Tyre Wear Rate (Qualifier)    | 1x               |
| Race Type                   | Race for Real                                       | Fuel Consumption (Qualifier)  | 1x               |
| Max. Number of Participants | 16                                                  | Initial Fuel                  | 30 Litres        |
| TRACK SETTINGS              |                                                     | REGULATION SETTINGS           |                  |
| Auto-Start                  | Off                                                 | Filter by Category            | Gr.3             |
| Track                       | Watkins Glen                                        | PP Limit                      | No limit         |
| Race Duration               | 2 hours                                             | Max. Power Output             | No limit         |
| Time Limit                  | - -                                                 | Minimum Weight                | No limit         |
| TIME/WEATHER SETTINGS       | S01 / S06 / S11 / S03 / S02 / S02 / S17 / C02 / S03 |                               |                  |
| Weather Selection Method    | Custom Weather                                      | Tyre Type                     | Racing           |
| Preset Weather              | - -                                                 | Useable Tyres                 | All              |
| Equal Conditions Mode       | - -                                                 | Required Tyres                | All              |
| Time of the Day             | Evening                                             | Nitrous                       | Cannot be Fitted |
| Variable Time Speed Rate    | X1                                                  | Kart Usage                    | Off              |
| RACE SETTINGS               |                                                     | Engine Swap                   | Prohibited       |
| Start Type                  | Grid Start / False start check                      | Tuning Parts                  | Unrestricted     |
| Grid Order                  | Fastest First                                       | PENALTY SETTINGS              |                  |
| BoP/Tuning Forbidden        | On                                                  | Shortcut Penalty              | Weak             |
| Tuning                      | - -                                                 | Wall Collision Penalty        | Off              |
| Settings Options            | Brake Balance                                       | Correct Vehicle Course        | Off              |
| Boost                       | Off                                                 | Car Collision Penalty         | Off              |
| Slipstream Strenght         | Real                                                | Pit Lane Line-Cutting Penalty | On               |
| Visible Damage              | On                                                  | Ghosting During Race          | Off              |
| Mechanical Damage           | Heavy                                               | Flag Rules                    | On               |
| Tyre Wear Rate              | X3                                                  | DRIVING OPT. LIMITATIONS      |                  |
| Fuel Consumption Rate       | X2                                                  | Countersteering Assist        | Prohibited       |
| Refuelling Speed            | 3 Litres/sec                                        | Active Stability Management   | Prohibited       |
| Initial Fuel                | 100 Litres                                          | Driving Line Assist           | Prohibited       |
| Grip Reduction Off Track    | Real                                                | Traction Control              | Prohibited       |
| Race Finish Delay           | 180 sec.                                            | ABS                           | No limit         |
| Nitrous/                    | Default                                             | Auto-Drive                    | Prohibited       |