



# 1. Généralités

## a. Adhésion au règlement

En tant que participant à nos épreuves organisé par la Ligue-FRX.com, vous acceptez et adhérez à ce règlement ainsi qu'aux différentes règles de vie et de cohabitation sur le forum et Discord.

Chaque pilote devra avoir un comportement respectueux et sportif, sur la piste comme en dehors, vis-à-vis des autres participants et des organisateurs.

Tout pilote ne respectant pas ces règles s'exposera à des sanctions à l'entière discrétion des organisateurs.

## b. Organisateurs

Vous pouvez nous contacter sur le forum ou à cette adresse : [organisationfrx@gmail.com](mailto:organisationfrx@gmail.com)

## c. Calendrier de la saison 2025

L'édition 2025 de **la saison 2025** se déroulera sur 4 épreuves qui se dérouleront avant **[31 décembre 2025]**.

Ce calendrier peut être soumis à des modifications en cours de championnat.

# 2. Conditions d'inscription

## a. Généralités

**Cette saison 2025** est ouvert à 40 équipes participantes.

Dans le cas d'une trop forte demande de participation, La Ligue-FRX procédera à une sélection.

Les critères de sélection ne seront pas basés sur la performance pure même si un minimum sera demandé pour éviter un différentiel de vitesse dangereux.



La Ligue-FRX souhaite pouvoir disposer d'un plateau de pilotes fair-play, et ayant un minimum de connaissance de ce qu'est une course d'endurance.

Pour cela, la Ligue-FRX se réserve le droit de refuser une équipe ou un pilote ne rentrant pas dans l'esprit voulu par l'organisation.

Les noms des équipes retenues seront communiqués 48 heures après la clôture des inscriptions.

**Rappel:**

L'ordre d'inscription ne rentrera pas en compte s'il venait à y avoir plus de 40 équipes demandeuses.

## **b. Validation des teams**

La grille de départ sera limitée à 40 voitures. Si plus de 40 équipes demandent une inscription, la Ligue-FRX procédera après la clôture des inscriptions à une sélection de 40 équipes.

**> Ne seront pas pris en considération :**

L'ordre d'inscription.

La performance team / pilote

L'appartenance à une ligue

**> Sera pris en considération :**

Motivation

Respect des règles (en piste, forum, Discord, etc)

Fair Play

## **c. Composition des équipes**

Le pilote qui inscrit une équipe en est automatiquement désigné team manager. Il recevra à son adresse mail d'inscription les éventuels mails de communication importants à l'organisation. Il doit donc veiller à ce que cette adresse soit valide.



Chaque équipe déposant une demande d'inscription pour l'ensemble de **[nom de l'événement]** devra inscrire de 2 à 6 pilotes.

Les pilotes inscrits n'ont pas l'obligation de participer à l'ensemble des manches.

Un nombre minimum de pilotes est imposé selon la durée des courses, mais pas de nombre maximum :

- 2 pilotes minimum pour les courses de 6 heures
- 3 pilotes minimum pour les courses d'une durée strictement supérieure à 6 heures

#### **d. Choix de la voiture et numéro de l'équipe**

Les équipes devront donner dans leur inscription un choix de deux voitures dans deux catégories distinctes, soit un choix par catégories.

Le Championnat FRX **2025** sera ouvert aux voitures des catégories suivantes issues du mod XXXXXXXX.

- LMP2
- GTE

Les équipes pourront demander un numéro spécial pour leur voiture, mais ce numéro devra être compris entre 0 et 99.

Les numéros commençant par un 0 (exemple 04 ou 007) ne sont pas autorisés.

#### **e. Skin Pack**

Les Teams ont la possibilité de personnaliser leurs voitures.

L'organisation se réserve le droit de refuser un skin non conforme ou posant problème à son intégration dans le pack.

Les numéros de course devront figurer de chaque côté de la voiture et sur le face avant (capot, ailes). Une plaque de numéro standardisée par catégorie vous sera fournie par l'organisation.

La date limite de remise sera communiquée sur le site web lors de la diffusion du calendrier global du Championnat FRX.



Les skins sont à envoyer par mail à l'adresse suivante : [organisationfrx@gmail.com](mailto:organisationfrx@gmail.com)

Votre intitulé de mail doit être nommé comme ceci : <<

SKINS\_Nom\_de\_l'equipe\_numero\_attribué >>

Exemple : SKINS\_FRX\_Racing\_99

### **f. Pseudo en course**

Votre pseudo en course ne doit contenir aucun caractère spécial.

Votre pseudo doit commencer par le tag de votre catégorie. Ex : GTE\_Borross[FRX]

Veuillez faire attention à ce que l'ensemble ne soit pas trop long et puisse s'afficher totalement dans le jeu et sur la piste.

## **3. Déroulement des manches FRX**

### **a. Serveur Discord**

Un Discord sera disponible, afin de faciliter la communication tout au long des épreuves.

Un salon sera mis en place pour chacune des équipes inscrites et validées.

Les pilotes en piste devront absolument être présent sur le discord.

Chaque équipe à la responsabilité de s'organiser correctement sur discord, pour pouvoir communiquer aisément avec les commissaires de course depuis son canal avec un autre pilote de son équipe ou leur propre manager.

### **b. Comportement en piste et sur le serveur**

- Le limiteur de vitesse dans les stands n'est pas une option.
- Lorsque vous entrez en piste, soyez prudent pour ne pas gêner un pilote qui est dans un tour lancé.
- Le franchissement de la ligne blanche continue à la sortie des stands est formellement interdit.
- Vous êtes prié dans la mesure du possible de ramener la voiture au stand, même après un accrochage, si la voiture est encore capable de rouler.



- Tout abus de la touche ECHAP constaté pour un pilote sanctionnera toute son équipe y compris avant validation des équipes.
- Les pilotes sont invités à tenir un comportement exemplaire et fairplay les uns envers les autres même pendant les sessions libres.

### **c. Essais libres**

Il sera demandé à tout concurrent de s'entraîner un maximum sur le serveur mis à disposition sans le respect des autres pilotes présents en même temps que vous. Gardez à l'esprit que vous ainsi que les autres préparez une course d'endurance nécessitant de longs runs d'entraînement. Un pilote se rendant coupable de non respect des autres pilotes lors des essais pourra être exclu de la manche en cours.

### **d. Course test**

Une course test ouverte à toutes les équipes candidates aura lieu avant la validation des équipes pour l'ensemble du championnat. Son résultat <<sportif>> n'aura pas de conséquence sur la sélection des équipes la cas échéant.

**Une course Test, aura lieu avant chaque manche.**

La présence des équipes lors de ces test n'est pas obligatoire mais fortement conseillée afin de se familiariser avec les procédures de course. Leur but est de valider l'ensemble des outils de packs mis en oeuvre.

### **e. Qualifications**

Les qualifications se dérouleront le vendredi précédant chaque manche FRX. Elles seront décomposées en deux sessions de 50 minutes, séparées par 5 minutes de pause. L'horaire de début de qualification sera communiqué lors du briefing spécifique à chaque manche.

- **Première session** : départ heure virtuelle : 15h00
- **Deuxième session** : départ heure virtuelle : 15h55



Cette séance déterminera la position de départ de chaque équipe retenue en fonction des meilleurs temps.

#### **Sanctions en qualifications :**

- Une équipe ne réalisant pas de temps lors de cette qualification partira dernière.
- Si plusieurs équipes ne réalisent pas de temps lors de cette séance, elles seront placées en fond de grille dans l'ordre du classement au championnat, catégorie par catégorie. Lors de la première manche, les voitures n'ayant pas réalisé de temps seront placées par ordre de catégorie, puis de numéro.
- Voiture incapable de rejoindre les stands suite à un accident : séance de qualifications en cours terminée. Si l'incident a lieu pendant la première phase, l'équipe peut redémarrer lors de la seconde.
- Dans le cas d'une casse moteur, quelles qu'en soient les causes et quel que soit le moment dans la séance, toute qualification est terminée et l'équipe prendra le départ des stands pour la course.
- Un contact évitable en piste donnera lieu à 5 minutes d'immobilisation. La récurrence de la même équipe entraîne 10' d'arrêt et un troisième incident donne lieu à un départ des stands pour la course et une mise hors qualification.

#### **f. Course**

Les courses auront lieu en session Race.

Les heures de départ et d'arrivée vous seront communiquées en temps voulu dans les briefings spécifiques à chaque manche.

Un live timing spécifique sera mis en place pour gérer le classement général et vous permettra de suivre en direct votre voiture et celles de vos concurrents.



## **g. Briefing pilotes**

Les Team Managers doivent être obligatoirement présents au briefing pilotes. Il est fortement conseillé aux autres pilotes d'y assister également, les procédures de départ, de relais et les autres procédures de course y seront détaillées.

## **h. Arrêts aux stands**

La stratégie est entièrement libre.

Lors d'un arrêt, le limiteur de vitesse doit être engagé dans les stands.

Les commissaires de piste seront chargés de sanctionner les pilotes qui ne respecteraient pas ces limites.

Il est interdit de couper les lignes de sortie ou d'entrée au stand.

Tout pilote pris en faute se verra pénalisé par un passage au stand ou par un stop and go.

Les pénalités seront annoncées via Discord. Le « drive-through » ou le « stop and go » qui devra être effectué dans les 3 tours suivant l'annonce sous peine de se voir attribuer une pénalité doublée.

Le « stop and go » devra s'effectuer au bout de la ligne des stands à l'emplacement prévu (annoncé sur Discord) et sera effectué sous la surveillance d'un commissaire de course qui vous donnera le top départ.

## **i. Barème des pénalités pour manquement sportif**



Par manquement sportif, on entend : les accrochages, excès de vitesse dans les stands, manœuvres dangereuses, non-respect des drapeaux bleus ou jaunes, etc.

#### **Les pénalités en course peuvent être :**

- Drive-through (un passage par les stands sous limiteur de vitesse),
- Stop and go entre 30 secondes et 10 minutes.

**Note :** L'organisation peut attribuer des avertissements aux équipes en infraction. Plusieurs avertissements peuvent mener à l'une des pénalités mentionnées.

Une équipe ayant reçu une pénalité devra effectuer celle-ci dans les 3 tours suivant l'annonce.

Le stop and go s'effectuera sur l'emplacement spécial désigné par les commissaires.

**Tout ravitaillement durant une pénalité est strictement interdit.**

## **4. Procédures en course**

### **a. Procédure de départ**

- Après le lancement de la session, **INTERDICTION DE SORTIR DES STANDS.**
- Quelques minutes (2 à 5 minutes) seront laissées aux pilotes pour charger leur configuration et contrôler les derniers points.
- À la fin de ces quelques minutes, nous procéderons à la mise en place de la grille de départ définie par les qualifications du vendredi.
  - Vous serez alors appelé équipe par équipe dans l'ordre des qualifications pour sortir des stands et venir vous positionner sur la grille de départ.
    - L'appel sera fait via Discord, voire exceptionnellement sur le chat rFactor.
    - Une voiture de sécurité sera positionnée après la ligne de départ. Chaque pilote se placera sur la grille en 2x2 en ligne.



- Lorsque vous vous placez en grille, faites-le à la position la plus proche de la voiture qui vous précède (bien regarder le marquage au sol !).
- Une fois toutes les voitures en grille, une présentation pendant 5 minutes des teams sera faite par la TV.
- Pendant le temps d'attente sur la grille, il est fortement conseillé de couper votre moteur (pensez à configurer les boutons concernés dans rFactor).
  
- Chaque pilote part derrière la voiture de sécurité l'un derrière l'autre en gardant l'ordre des qualifications.
- Avant les derniers virages, vous devrez vous replacer en 2x2 en ligne de la même manière que sur la grille tout en continuant à rouler.
- À la fin du tour en formation, la voiture de sécurité rentrera aux stands, vous resterez en formation 2x2 en ligne à la même vitesse (environ 100 km/h) et ce jusqu'à l'annonce « drapeau vert » qui donne le départ. Toute accélération ou dépassement n'est autorisé qu'après seulement une fois la ligne de départ franchie.

**Tout dépassement avant le signal du drapeau vert et avant la ligne sera sanctionné.**

## **b. La procédure de Safety Car**

Pendant la course, la voiture de sécurité peut être déployée pour neutraliser le déroulement de la compétition. Cette neutralisation est activée en cas d'accidents où les véhicules immobilisés représentent un danger pour les pilotes en course.

La neutralisation est annoncée via Discord et le chat du jeu. Dès que l'annonce est faite, les positions des pilotes sont figées. Aucun dépassement n'est permis, quelle que soit la position ou la catégorie des véhicules en piste !

Les commissaires feront alors entrer la voiture de sécurité, qui roulera à vitesse réduite (environ 100 km/h).

Les pilotes intercalés entre le leader et la voiture de sécurité auront la permission de dépasser les commissaires, mais un par un et uniquement sur ordre donné via Discord. La



rampe lumineuse de la voiture de sécurité indiquera également un feu vert pour autoriser le dépassement.

La voiture de sécurité sera en piste pour un minimum de temps.

Chaque pilote est responsable de maintenir une distance de sécurité avec le véhicule qui le précède. Toute infraction est sévèrement sanctionnée dès le retrait du drapeau vert.

La fin de la procédure de safety car sera annoncée avant le dernier tour via Discord et le chat du jeu.

La rampe lumineuse de la voiture de sécurité s'éteindra, signifiant son retour aux stands.

Quand la voiture de sécurité est rentrée, le leader reprend le rythme de la course. L'annonce "Green Flag" de la direction de course marque officiellement la relance de la compétition. Les pilotes ne peuvent dépasser qu'après avoir franchi la ligne de chronométrage.

La course reprend alors normalement.

Durant la période de neutralisation de la course, les pilotes peuvent effectuer des arrêts aux stands si besoin.

## **c. Procédures en cas d'incident/accident**

Trois cas de figure peuvent survenir en course :

### **1. Déconnexion d'une équipe du serveur de jeu**

- a. Un membre de l'équipe doit contacter la direction de course ou un commissaire via Discord pour signaler la déconnexion.
- b. La direction course affichera le feu vert dès la reconnexion au serveur.
- c. Un pilote (peu importe lequel de l'équipe) rejoint le serveur.
- d. L'équipe écoperera d'une pénalité de X\* minutes d'arrêt aux stands (pitlane ou pitbox), sous la supervision d'un commissaire.
- e. Une fois les temps écoulés, le commissaire autorisera l'équipe à quitter les stands et reprendre la course.



## **ii. Cas d'un accident ou d'une panne mécanique (moteur) où votre véhicule serait dans l'incapacité de rejoindre son stand pour réparer**

- Il est demandé, autant que possible, de s'arrêter dans un endroit qui ne gêne pas la course.
- **Il est INTERDIT de faire "ECHAP"**, même si le véhicule est immobilisé en pleine piste. Les autres pilotes doivent respecter les drapeaux jaunes.
- Un membre de l'équipe doit contacter la direction de course ou un commissaire via Discord pour signaler l'incident.
- Après évaluation, un commissaire pourra autoriser le pilote (ou un autre membre de l'équipe) à utiliser la commande "échap". **ATTENTION** : cette permission peut prendre plusieurs minutes si l'incident nécessite une intervention ou la sortie de la Safety Car.
- **Tout ECHAP non demandé ou non autorisé, même pour ne pas gêner les autres pilotes arrivant derrière, sera doublement sanctionné.**
- Une fois l'autorisation d'utiliser "échap" donnée, un commissaire imposera une pénalité de **X** minutes d'arrêt aux stands (box ou pitlane).
- Après le temps de pénalité écoulé, le commissaire autorisera le pilote à quitter les stands et reprendre la course.



### **iii. Cas d'un accident ou d'une panne mécanique où votre véhicule peut rejoindre son stand pour réparer**

Le pilote doit faire preuve de vigilance en rentrant aux stands pour ne pas gêner les autres participants en piste.

Un commissaire pourra prévenir le pilote en difficulté de l'arrivée de véhicules rapides pour éviter un sur-accident.

Selon la gravité de l'accident et des dommages subis, la direction de course peut neutraliser la course avec la Safety Car pour sécuriser le retour au stand du véhicule en difficulté.

Si les dégâts ne peuvent être réparés aux stands et nécessitent l'utilisation de la commande "échap", la procédure décrite dans le cas ii s'applique.

### **iv. Dans tous les cas**

N'oubliez pas de vous identifier (pseudo et équipe) en débutant une conversation avec les commissaires.

En cas d'accident, restez calme ! Rien ne sert de s'énerver, cela ralentira la procédure.

**Note :** La durée exacte des pénalités sera communiquée durant les briefings spécifiques à chaque manche.

## **5. Points au championnat**

Chaque course FRX attribue des points aux 10 premiers de chaque catégorie selon le barème suivant :



- 1er : 25 points
- 2e : 18 points
- 3e : 15 points
- 4e : 12 points
- 5e : 10 points
- 6e : 8 points
- 7e : 6 points
- 8e : 4 points
- 9e : 2 points
- 10e : 1 point

À la fin du championnat FRX, les équipes ayant le plus de points dans chaque catégorie seront proclamées championnes.

## 6. Réclamations

Nous espérons une course placée sous le signe du fair-play, sans incidents.

Les commissaires peuvent ne pas voir certains incidents durant la course, et ces derniers ne peuvent donc pas être traités en direct. Si vous avez des réclamations, merci de les adresser en messages privés aux organisateurs ou par email à [organisationfrx@gmail.com](mailto:organisationfrx@gmail.com).

### a. Procédure

Le délai maximal pour déposer une plainte est de 2 jours après la course.

Les plaintes doivent concerner un non-respect du règlement par une équipe : accrochage volontaire, conduite dangereuse en piste, etc.

La plainte doit inclure :

- La date de l'incident
- Le nom de l'équipe et du pilote impliqué au moment de l'incident
- Le temps écoulé au moment de l'incident
- Une description détaillée de l'incident et des circonstances



L'équipe présumée "fautive" sera ensuite contactée par l'organisateur pour donner sa version des faits. Cette réponse devra être claire et explicite. Si les critères ne sont pas respectés, la plainte sera classée sans suite.

Endurance Inside examinera la demande et rendra un jugement définitif, qui ne pourra pas être contesté.

## 7. Triche

L'ensemble des outils nécessaires à la détection des éventuels tricheurs seront en place sur l'ensemble du championnat. Tout pilote détecté par ces outils sera exclu et mis sur liste noire chez Ligue-FRX et son équipe sera exclue du championnat.

Tout pilote au comportement suspect aux yeux de l'organisation, et seulement de l'organisation, devra se soumettre à une procédure de contrôle\* plus poussé. Si la triche est avérée, le pilote contrevenant sera exclu et mis sur liste noire y compris son équipe.

**\*Contrôle en stream du pilote, capture de son bureau et demande de reproduction toujours en stream des temps réalisés. Si le pilote ne se soumet pas à ses tests, il sera exclu et mis sur liste noire son équipe y compris.**

Mise à jour : 9/11/2024 à 20h00