



Règlement Championnat 2010



La Légende continue....



Règlement du championnat 2010

Old Drivers Spirit : les origines

L'idée de départ a été lancée en 2007 par Olivier Zaiit, pilote émérite de Grand Prix Legends participant au championnat F1Legends.ch

Quelques autres pilotes (Jura et SdP) également adeptes de GTLegends ont décidé de le rejoindre afin de mettre en place ce championnat.

Les 2 premières éditions (2007-2008) ont eu lieu avec GT Legends, seule plateforme pouvant assouvir notre besoin de sensations typées simulation. Depuis 2009, il a été décidé d'un commun accord de basculer sur la plateforme ISI (rFactor) et le mod Historic GT & Touring Cars de l'HistoriX mod team.

Le championnat 2010

Cette 4ème édition démarre avec les mêmes objectifs que les précédentes : satisfaire notre envie de nous faire plaisir au volant de ces voitures. L'année 2009 nous avait causé quelques problèmes par manque de préparation suite à la décision de basculer de GTL vers rFactor. Ne vous attendez pas à ce que cette année tout soit parfait (le mod lui-même a encore quelques soucis), mais nous ferons le maximum pour que tout se passe pour le mieux et de toutes façons, nous avons maintenant 1 an d'expérience sur ce mod et nous ne ferons plus les mêmes erreurs (ce qui ne signifie pas qu'on en fera pas d'autres).

Championnat



Chapitres

A. Les nouveautés 2010.....	4
1. Installation Old Drivers Spirit.....	4
2. Championnat par équipe.....	4
3. Points pour les DNF.....	4
4. Durée des courses.....	4
5. Les voitures.....	4
6. Les catégories.....	5
7. Les tonneaux.....	5
8. Contrôle du Gamedata.....	5
9. Performances.....	5
D. Règles de base.....	6
1. Gentleman driver.....	6
2. Le Chat.....	6
E. Inscriptions.....	7
F. Participations.....	7
G. Empêchements.....	7
H. Les courses.....	8
I. Choix des voitures.....	8
J. Répartition des points	9
1. Bonus	9
a. Pôle.....	9
b. Meilleur temps en course.....	9
c. Choix châssis.....	9
2. Pénalités	12
K. Classement.....	12
L. Problèmes de connexion	12

Championnat



A. Les nouveautés 2010

Elles sont importantes, merci de bien les lire afin d'éviter les mauvaises surprises !

1. Installation Old Drivers Spirit

Une installation spécifique pour le championnat Old Drivers Spirit est demandée. En effet, suite aux trop nombreux soucis de mismatch en 2009, nous allons fournir tout ce qu'il faut pour que ça n'arrive pas. Mais, certains fichiers étant « optimisés » pour ODS, ils ne seront pas compatibles avec d'autres installations HGTTTC.

Ça va prendre 1 ou 2 Go de plus sur votre disque dur, mais au moins vous ne risquez plus de vous faire jeter du serveur pour une erreur mismatch lors de la mise en grille.

2. Championnat par équipe

Des pilotes pourront, s'ils le désirent (aucune obligation) former des équipes de 2. Un classement par équipe sera réalisé tout au long de la saison.

Pensez à faire un logo pour votre équipe !

3. Points pour les DNF

Jusqu'à présent, les pilotes qui ne franchissaient pas la ligne d'arrivée ne marquaient pas de points. En 2010, ils marqueront des points selon la position dans le classement à l'arrivée. Mais, il faudra avoir fait au moins 20% de la course et ils ne bénéficieront pas leurs points de bonus châssis (s'ils y avaient droit).

4. Durée des courses

Afin d'équilibrer les voitures, seules des courses de 1 heure auront lieu. Les voitures les plus puissantes étant généralement gourmandes en pneus, sur 30 minutes l'avantage était trop important. Sur 1 heure, il y aura plus de stratégie à étudier. Par exemple : avoir une voiture puissante et rapide au début et moins rapide à la fin, ou une voiture moins puissante mais équilibrée jusqu'au bout.

Malgré tout, il sera possible d'avoir quelques épreuves en 2x30mn, mais ce ne sera plus systématique.

5. Les voitures

La Ferrari GTB/4 et la BMW 2800 CS (LM72) intègrent la catégorie GTC-TC-76.
Les Coppa Mille et Mini Cooper 1310 rejoignent les TC-65.

Championnat



6. Les catégories

Pour rééquilibrer les performances, certaines ont changé de catégorie :

- TC-65 récupère l'Alpine A110 et la Lotus Elite
- GTC-65 récupère les Porsche 906 et 914 ainsi que les Ford Mustang et Falcon
- GTC-TC76 récupère la Ford GT40

7. Les tonneaux.

Chaque voiture qui sera partie en tonneau, devra obligatoirement passer aux stands au tour suivant et effectuer une réparation « **COMPLETE** » de la voiture (pneus et essence non obligatoires).

8. Contrôle du Gamedata

Chaque jour de course et avant la course, un contrôle du GameData devra **obligatoirement** être réalisé à l'aide du logiciel ODSClient2.

En cas de mismatch le soir de la course, les pilotes qui n'auront pas lancé le contrôle ou qui ont des erreurs lors du contrôle seront éliminés de la course afin de permettre à ceux qui l'ont fait de participer.

9. Performances

Nous allons faire notre maximum pour corriger les principaux défauts de certaines voitures. Consommation et usure de pneus seront les 1ères cibles.

Championnat



D. Règles de base

Toutes les règles de base d'un championnat online s'appliquent ici. Fairplay, plaisir de conduite et respect des autres pilotes doivent être les bases de tout pilote désirant s'inscrire à ce championnat.

1. Comportement en course

Le leitmotiv doit rester : **Esprit Gentleman Drivers**

Le 1er exemple est qu'on ne force pas le passage, même sur un lappé, si l'on sort quelqu'un, on s'excuse et on l'attend pour repartir derrière lui.

En cas de non respect de cette règle, le pilote s'expose à un avertissement sous forme de départ des stands à la course suivante.

2. Le Chat

Toute discussion sur les serveurs est interdite pendant les compétitions officielles.

Les seules abréviations autorisées sont :

- PO (Pits out) et PI (Pits in), question de sécurité lors des entrées et sorties aux stands

Les abréviations tolérés/conseillées sont:

- SRY (Sorry) et NP (No Problem) en cas d'accrochage.
- OUT pour signifier que celui qui vous a sorti n'a plus besoin de vous attendre, vous ne pouvez repartir.

Durant les qualifications

Si un pilote salue lorsqu'il se connecte, attendez la fin des qualifications pour lui rendre la politesse.

A l'arrivée de la course

Pensez que lorsque vous êtes arrivés, d'autres roulent peut-être encore. Attendez que tout le monde soit arrivé pour discuter.

Enfin, sauf autorisation particulière, un volant est obligatoire pour participer à notre championnat.

Championnat



E. Inscriptions

Pour participer au championnat, vous devez tout simplement vous inscrire sur [le site](#).

Une fois inscrit, il vous suffit d'aller sélectionner le championnat auquel vous désirez prendre part ODS 2010 en l'occurrence. Le championnat se déroulera sur des épreuves, reprenant les caractéristiques qui ont fait le succès des éditions précédentes d'Old Drivers Spirit (manches par catégorie, circuits variés ...).

Vous pouvez (c'est fortement conseillé quand même) ensuite vous inscrire sur le forum, afin de participer à la vie de ce championnat et suivre les humeurs des pilotes, mais aussi les informations du championnat.

F. Participations

Pour prendre part aux courses dans les plus brefs délais, les conditions suivantes doivent être remplies :

- ◆ Votre nom doit figurer dans la liste des [membres](#).
- ◆ Participer aux entraînements.
- ◆ Avoir une installation séparée pour le championnat ODS
- ◆ Mettre à jour votre GameData (voir procédure à suivre sur le [wiki](#))

G. Empêchements

Si vous deviez avoir un empêchement, merci (dans la mesure du possible) de bien vouloir nous en faire part dans la section "Courses" [du forum](#).

Championnat



H. Les courses

Sauf spécification particulière, toutes les courses se disputent le Lundi à 21h00 pour les qualifications, 21:30 (17:00 dans le jeu) pour le départ de la course.

Toutes les courses se disputent de la façon suivante:

- II. Mode Professionnel
- III. Dégâts à 100%
- IV. Pas de safety car
- V. Aucune assistance sauf l'embrayage automatique

La durée des épreuves est d'une durée totale d'environ 1H30: 30 minutes de qualifications, 3mn de warmup, 1 heure de course.

Si vous êtes adeptes des épreuves longues, alors inscrivez-vous à notre Trophée Endurance.

I. Choix des voitures

Le châssis est "libre" pour toutes les courses mais doit faire partie de ceux autorisés pour la course, les voitures pouvant être engagées changeront en fonction des circuits.

Chaque pilote peut créer une voiture à ses couleurs. Elle se trouvera dans le jeu sous : Private Garage.

Comme son nom l'indique, seuls les pilotes ayant réalisés leur propre voiture peuvent utiliser celles dans de la catégorie « Private Garage».

Championnat



J. Répartition des points

Le classement est basé sur la durée totale de l'épreuve.

Tout pilote qui participe et termine une course marque des points selon le tableau suivant :

1er	2nd	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème
60	58	56	54	52	50	48	46	44	42

Et ainsi de suite jusqu'au dernier classé.

Rappel : Un joueur qui ne franchit pas la ligne d'arrivée marque des points s'il a fait au moins 20% de la course. Mais il ne marquera pas de bonus châssis. S'il fait moins de 20% de la course, il ne marquera aucun point.

1. Bonus

a. Pôle

Ce bonus de 1 point récompense le meilleur temps aux qualifications.

b. Meilleur temps en course

Ce bonus de 1 point récompense le meilleur tour en course.
(Que le pilote finisse la course ou non)

c. Choix châssis

Afin d'équilibrer les performances très variables des voitures et de varier le plateau lors des courses, des bonus sont attribués aux voitures les moins performantes de leur classe, leur permettant ainsi de rivaliser au classement avec les meilleures.

Ce bonus est perdu si le pilote ne franchit pas la ligne d'arrivée.

Championnat



La répartition des points de bonus se fait de la façon suivante:

TC 65	
Alfa Roméo GTA	En cours d'établissement
Alpine Renault A110	En cours d'établissement
Austin Mini	En cours d'établissement
Austin Mini 1310	En cours d'établissement
Fiat Abarth 1000TC	En cours d'établissement
Fiat Abarth Coppa Mille	En cours d'établissement
Jaguar MK II	En cours d'établissement
Lotus Cortina	En cours d'établissement
Lotus Elite	En cours d'établissement

GTC 65	
Austin Healey 3000	En cours d'établissement
Chevrolet Corvette 65	En cours d'établissement
Ferrari 275 GTB	En cours d'établissement
Ford Mustang	En cours d'établissement
Ford Falcon	En cours d'établissement
Jaguar Type E Lightweight	En cours d'établissement
Jaguar Type E Coupé	En cours d'établissement
Lotus Elan 26R	En cours d'établissement
Mercedes 300SL	En cours d'établissement
Porsche 906	En cours d'établissement
Porsche 911 S 2.0	En cours d'établissement
Porsche 911 ST 2.4	En cours d'établissement
Porsche 914	En cours d'établissement
Shelby Cobra 427	En cours d'établissement
Shelby Cobra 289	En cours d'établissement
Shelby Daytona	En cours d'établissement
Shelby GT 350	En cours d'établissement
TVR Griffith 400	En cours d'établissement

Championnat



GTC-TC 76	
BMW 2800 CS	En cours d'établissement
BMW Alpina	En cours d'établissement
BMW Schnitzer	En cours d'établissement
Chevrolet Corvette 69	En cours d'établissement
Chevrolet Corvette 74	En cours d'établissement
De Tomaso pantera Client	En cours d'établissement
De Tomaso Pantera Usine	En cours d'établissement
Ferrari 365 GTB/4	En cours d'établissement
Ford Capri RS 3100	En cours d'établissement
Ford Capri RS 2600	En cours d'établissement
Ford Escort RS	En cours d'établissement
Ford GT40	En cours d'établissement
Porsche 911 RST 2.8	En cours d'établissement
Porsche 911 RS 2.8	En cours d'établissement
Porsche 911 RSR 2.8	En cours d'établissement
Porsche 911 RSR 3.0	En cours d'établissement

Championnat



2. Pénalités

En cas de réclamation, une sanction pourra être prise après décision des arbitres/administrateurs dans les cas suivants:

1. Comportement dangereux en piste (intention délibérée de nuire à la course d'un autre)
2. Manque de fairplay caractérisé

Exemples les plus typiques courants :

- Gagner une place en coupant une chicane
- Pousser un adversaire et ne pas l'attendre

Si vous avez le moindre doute n'hésitez pas à nous poser la question avant plutôt que de réclamer après que vous ne saviez pas ou n'aviez pas compris ça comme ça ;-)

En cas de réclamation justifiée par les arbitres/administrateurs, le pilote sera sanctionné par:

- 1 retrait équivalent à 10% des points (6 points) du 1er.
- 1 départ des stands à sa prochaine course.

K. Classement.

Le classement est établi sur la base des exports des serveurs.

Toutes les courses de la saison comptent pour l'établissement du classement. Durant l'année et plus particulièrement lors de la pause estivale, des épreuves particulières seront organisées. Ces épreuves « Open » et « Fun Event » ne comptent pas pour le championnat, la participation à ces épreuves est ouverte à tous les pilotes, inscrits ou non au championnat.

L. Problèmes de connexion

En cas de déconnexion du 2/3 des pilotes sur un serveur ou sur décision des administrateurs, la course sera, dans la mesure du possible, arrêtée et le serveur relancé en réduisant la durée des essais à 10 minutes.

Si l'une des courses ne peut pas être effectuée, la manche sera annulée. Si une possibilité existe pour refaire cette course, à une autre date par exemple, elle sera utilisée. Il va sans dire que tout problème de connexion isolé ne pourra en aucun cas donner lieu à une réclamation.

Championnat



Ce règlement est susceptible d'évoluer pendant le championnat si nécessaire.

Si cela devait être le cas, vous en serez informés sur la page d'accueil du championnat.

Historique du document.

Date	Version	Par	Modification
22/11/09	v1.00	SdP	Version initiale