



Règlement 2011



La Légende continue....



Règlements Old Drivers Spirit 2011

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.

2011...

Cette 3ème édition du démarre avec les mêmes objectifs que la précédente : 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. 2010 a apporté son lot d'améliorations, mais 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 2 ans 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).

Fort des succès du trophée endurance, nous avons décidé de le reconduire avec cette fois-ci 7 épreuves.

Mais attention, il y a eu pas mal de changements entre 2010 et 2011, surtout au niveau du Trophée endurance et des pénalités !



Chapitres

A. Les règles de bases.....	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 catégories.....	5
6. Les tonneaux.....	6
7. Contrôle du Gamedata.....	6
8. La grille de départ.....	6
9. Les drapeaux.....	7
10. Performances.....	7
11. Comportement en course.....	7
12. Le Chat.....	8
13. Comportement durant toutes les sessions.....	8
14. Spécificité de l'endurance.....	9
C. Inscriptions.....	9
D. Participations.....	9
E. Empêchements.....	10
F. Les courses.....	10
G. Choix des voitures.....	10
H. Répartition des points	11
1. Bonus	11
a. Pôle.....	11
b. Meilleur temps en course.....	11
c. Choix châssis.....	11
2. Pénalités	14
I. Réclamations.....	17
J. Classement.....	17



A. Les règles de bases

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. Installation Old Drivers Spirit

Une installation spécifique pour le championnat Old Drivers Spirit est demandée (considérez que c'est un jeu à part qui nécessite sa propre installation). Certains fichiers étant optimisés pour ODS, ils ne seront pas compatibles avec d'autres installations HGTTTC et peuvent perturber une installation standard de rFactor.

L'édition HGTTTC ODS va prendre un peu de place 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 pour le championnat.

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 2011, ils marqueront des points selon leur position dans le classement à l'arrivée. Mais, il faudra avoir fait au moins 40% de la course et ils ne bénéficieront pas de leurs points de bonus châssis (s'ils y avaient droit).

4. Durée des courses

La durée des courses de championnat est de 1H. Celles d'endurance est de 2h. En endurance, la durée virtuelle pourra être accélérée afin de simuler une course de jour/nuit. Les horaires virtuels sont susceptibles de changer d'une course à l'autre.



5. Les catégories

Championnat:

Les voitures du championnat se découpent en 5 catégories:

Groupe 1

Abarth 1000TC
Alfa Romeo GTA
Austin Mini
Austin Mini Cooper S1310
Coppa Mille
Jaguar MKII
Lotus Cortina
Lotus Elite

Groupe 2

Chevrolet Corvette 65
Ford Falcon
Ford Mustang
Mercedes 300SL
Porsche 911 S 2.0l
Renault Alpine A110
Shelby GT350

Groupe 3

Austin Healey 3000
Ferrari 275 GTB/C
Jaguar E-Type Coupe
Porsche 914
TVR Griffith 400
Lotus Elan 26R

Groupe 4

BMW Alpina
AC Cobra 289
BMW 2800 CS
Ford Capri 2600RS
Ford Escort RS
Chevrolet Corvette 69/76
Ferrari Daytona-GTB4
Jaguar E-Type Lightweight
Porsche 906
Porsche 911 2.4L
Porsche cup 911 RS. 2.7L



Porsche 911 RS. 2.8L

Groupe 5

AC Cobra 427
BMW Schnitzer
Detomaso Pantera client
Detomaso Pantera usine
Ford Capri 3100RS
Ford GT40
Porsche 911 RSR 3.0L
Porsche RST. 2.8L
Shelby Daytona Coupe

Endurance

Pour rééquilibrer les performances, certaines voitures 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

6. 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).

7. Contrôle du Gamedata

Chaque jour de course (avant la course, pas après), un contrôle du GameData devra être réalisé à l'aide du logiciel ODSClientGD fourni.

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. Ceci afin de ne pas pénaliser les joueurs qui ont un GameData conforme et propre.

8. La grille de départ

Une fois que votre voiture est sur la grille de départ, il est strictement interdit de revenir aux stands et de se remettre en grille. Avant chaque course, il y a 3 minutes de warmup. Ces 3 minutes sont là pour vous permettre de prendre le temps de vérifier que vous avez bien chargé votre setup «course».

IMPORTANT

Un pilote qui retourne aux stands (par ESC) et se remet en grille (contrôle à partir du replay serveur) sera disqualifié pour la course.



9. Les drapeaux

Ils doivent être respectés !

Drapeau Jaune:

- Il indique qu'il y a un incident (accident, sortie de piste, etc...) devant vous :
 - tout dépassement est strictement interdit sous peine de pénalité
 - soyez vigilant
 - réduisez votre vitesse

Drapeau Bleu

- Il indique que vous êtes devant un pilote sur le point de vous prendre au moins 1 tour d'avance, vous devez alors faciliter son dépassement :
 - dès que cela vous est possible
 - sans prendre de risque, aussi bien pour vous que pour lui.
 - vous pouvez garder votre trajectoire normale, sans pour autant obstruer le passage trop longtemps ! Dans le cas contraire, vous risquez une pénalité.

10. Performances

Les voitures ont subi des corrections techniques. Tout n'a pas pu être corrigé mais toutes les voitures sont utilisables.

11. 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.

Dépassements:

Les pilotes en bataille doivent rester corrects entre eux et doivent respecter les limites de la piste. Les changements de lignes intempestifs sont à éviter ainsi que la mise en danger de l'autre pilote (le bousculer vers l'extérieur de la piste par exemple).

Dépassements lappeur/lappé:

Sur présentation du drapeau bleu (voir règle du drapeau bleu), le pilote lappé doit favoriser le dépassement mais si il estime la manœuvre dangereuse pour lui ou les autres pilotes à ce moment là, il peut garder sa ligne.

De son côté le lappeur ne doit pas forcer le passage sur un lappé et ne doit pas mettre les autres pilotes en danger dans sa manœuvre de dépassement.



Accrochages:

Lors d'un accrochage, les pilotes impliqués dans l'accident doivent s'attendre. Les pilotes doivent alors repartir dans l'ordre établi avant l'accident. Cette règle doit s'appliquer quelque soit le classement des pilotes impliqués (lappés ou non)

Les excuses peuvent être données soit via la quick chat (Sorry/Dsl) ou excuses plus complètes sur le forum après la course.

12. 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.

13. Comportement durant toutes les sessions

- La vitesse limite dans les stands est fixée à 60km/h pour tous les circuits, respectez la ! le jour de course vous serez sanctionné par un stop&go
- Le feu rouge de sortie des stands doit être respecté, il faut attendre le début de la session !
- Le feu bleu (ou jaune) clignotant en bout de stands indique l'arrivée imminente d'un véhicule sur la piste, lors de votre sortie des stands, assurez vous de ne causer aucune gêne pour ce véhicule.



Ces règles s'appliquent à toutes les sessions (warmup, qualifs).

Si les règles ne sont pas respectées, une pénalité pourra être appliquée.

14. Spécificité de l'endurance

- Lors des épreuves du trophée endurance, **1 arrêt ravitaillement est obligatoire.**

- Le départ est un départ lancé derrière le leader

Le leader fait 1 tour sans dépasser 120km/h (les voitures le suivent)

Il peut commencer à accélérer dans le dernier virage,

La course commence au moment où le leader franchit la ligne de départ.

Il est strictement interdit de dépasser avant d'avoir franchi la ligne de départ sous peine de disqualification immédiate (sauf si le pilote devant vous se crashe bien sûr)

Si un pilote doit faire une pénalité S&G, il devra prendre le départ, et s'arrêter aux stands pour sa pénalité à la fin du 1er tour lancé (au moment où les autres bouclent leur 1er tour)

-Procédure de départ

Les pilotes rejoignent la grille comme pour un départ arrêté. Lorsque le feu passe au vert, le tour de chauffe est lancé. Le leader de la grille démarre, suivi des autres pilotes qui prennent leur place en file indienne suivant l'ordre de la grille établie.

* Durant ce tour :

Le leader marque le rythme du tour de chauffe sans dépasser les 120km/h et ne prend aucun risque.

Les pilotes suivants:

- doivent aussi respecter la limite de 120 km/h

- ont interdiction de dépasser le pilote qui les précède (sauf s'il se crashe)

Avant d'arriver dans le dernier virage, le leader réduit lentement sa vitesse à 80km/h afin de regrouper les pilotes.

A la sortie du dernier virage, les pilotes se lancent: ceux-ci accélèrent normalement mais **aucun dépassement n'est permis jusqu'au passage des pilotes sur la ligne de départ !**

Ce n'est réellement qu'au passage du pilote sur la ligne que la course est lancée !

A noter que durant le tour de formation, tout pilote en difficulté durant le tour de chauffe doit attendre et rejoindre le fond de grille, il partira dernier, sous peine de



pénalité.

Le non respect de la procédure et des obligations pourront faire le sujet de pénalités.

C. Inscriptions

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

Une fois inscrit, il vous suffit d'aller sélectionner le type d'épreuve auquel vous désirez prendre part Championnat et/ou Trophée.

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.

D. 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 du jeu (voir procédure à suivre sur le [wiki](#))
- Mettre à jour votre GameData (voir procédure à suivre sur le [wiki](#))

E. 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](#).

F. Les courses

Sauf spécification(s) particulière(s), toutes les courses se disputent le Lundi soir de la façon suivante:

- Mode Professionnel
- Dégâts à 100%
- Pas de safety car
- Aucune assistance sauf l'embrayage automatique



Horaires			
Championnat		Trophée	
Qualifications	21:00	Qualifications	20:30
Course	21:30	Course	21:00
Durée course	60 min.	Durée course	120 min.
Durée virtuelle	120 min. (x2)	Durée virtuelle	120/1200 min. (x2/x20)

En Trophée endurance, certaines courses seront en mode "Temps accéléré x10". Ce qui signifie que les 2 heures réelles de courses représenteront 20 heures dans le jeu. Cela implique évidemment qu'une partie des épreuves "x10" se déroulera de nuit.

G. Choix des voitures

Chaque pilote peut créer une voiture à ses couleurs (1 seul numéro réservé par type d'épreuve). 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».

Si vous n'avez pas réalisé votre propre voiture, servez-vous dans la catégorie Old Drivers Spirit, il y beaucoup de choix et pour tous les goûts.

Championnat	Trophée
Libre pour la catégorie de la course	1 seule voiture pour la saison

H. 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 40% de la course. Mais il ne marquera pas de bonus châssis. S'il fait moins de 40% 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.

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

Voiture	Championnat		Endurance	
	Groupe	Bonus	Catégorie	Bonus
Abarth Coppa Mille	1	0	TC 65	0
Abarth 1000TC	1	4	TC 65	4
Alfa GTA	1	0	TC 65	0
Alpine A110	2	7	TC 65	1
Austin Healey	3	7	GTC 65	5
Austin Mini 1310	1	2	TC 65	2
Austin Mini	1	4	TC 65	3
BMW CSL Alpina	4	4	GTC TC 76	4
BMW CSL Schnitzer	5	4	GTC TC 76	2
BMW 2800 CS	4	8	GTC TC 76	8
Corvette 65	2	4	GTC 65	7
Corvette 69	4	5	GTC TC 76	5
Corvette 74	4	5	GTC TC 76	6
DeTomaso Usine	5	3	GTC TC 76	1
DeTomaso Client	5	5	GTC TC 76	3
Ferrari 275	3	7	GTC 65	5
Ferrari Daytona GTB4	4	8	GTC TC 76	5
Ford Capri RS3100	5	0	GTC TC 76	0
Ford Capri RS2600	4	4	GTC TC 76	7
Ford Escort	4	0	GTC TC 76	4
Ford Falcon	2	7	GTC 65	8
Ford GT40	5	0	GTC TC 76	0
Ford Mustang	2	7	GTC 65	8
Jaguar MK II	1	3	TC 65	3
Jaguar Etype Coupé	3	5	GTC 65	3
Jaguar Etype LW	4	7	GTC 65	2
Lotus Cortina	1	0	TC 65	0
Lotus Elan 26R	3	4	GTC 65	4
Lotus Elite	1	4	TC 65	5

ODS 2011



Mercedes 300SL	2	1	GTC 65	4
Porsche 906	4	0	GTC 65	1
Porsche 911 2,0 l.	2	0	GTC 65	4
Porsche 911 2,4 l.	4	2	GTC 65	1
Porsche 911 RS 2.7	4	0	GTC TC 76	4
Porsche 914	3	0	GTC 65	3
Porsche 911 RS 2.8	4	0	GTC TC 76	4
Porsche 911 RSR 2.8	4	0	GTC TC 76	4
Porsche 911 RST 2.8	5	2	GTC TC 76	2
Porsche 911 RSR 3.0	5	2	GTC TC 76	2
Shelby Cobra 289	4	3	GTC 65	2
Shelby Cobra 427	5	2	GTC 65	1
Shelby Daytona	5	0	GTC 65	0
Shelby GT 350	2	10	GTC 65	9
TVR Griffith 400	3	0	GTC 65	5

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 courants :

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

3. Coupures

Les limites de la piste: les limites de la piste sont données par les lignes blanches, les vibreurs étant inclus dans la piste.

Chaque course est visualisée par les admins/arbitres afin de déterminer les coupures pénalisables pour chaque pilote et décider d'une sanction le cas échéant.

La visualisation doit affiner la décision d'une coupure non pénalisable (sortie de piste sur accrochage, perte de contrôle) ou pénalisable.

Si une coupure sur perte de contrôle amène toutefois un gain de temps ou gain de place pour le pilote, cette coupure redevient sanctionnable.

Les admins visualisent les zones où une coupure peut induire un gain de temps:

- en entrée de virage : prise large extérieure avec 2 roues hors pistes
- dans le virage : coupure intérieure autour de l'apex
- en sortie de virage : prise large extérieure avec 2 roues hors pistes

Afin de compenser une coupure venant d'être effectué, le pilote peut marquer un freinage après la coupure, la perte de vitesse induite doit être suffisamment explicite pour être vue par les admins. Dans ce cas, la coupure n'est pas pénalisée. Dans le cas où la coupure conduit à doubler un pilote, la place doit être rendue.

Par exemple: après une sortie large d'un virage, au lieu de continuer à accélérer tout en ayant 2 roues hors piste, marquez un freinage et regagnez la piste !

Étant donné l'hétérogénéité des voitures et afin de ne pas être victime sur une sortie de piste, il n'a pas été rajouté d'éléments anti-coupures provoquant une collision. Toutefois afin de clarifier les limites, des poteaux orange et blanc ont été positionnés sur les circuits. Ces poteaux délimitent le circuit dans une chicane, une courbe ou explicitent une ligne blanche. Dans certaines chicanes des demi sphères ont été placées afin de marquer la chicane et éviter les coupures faisant gagner beaucoup de temps. Ces demi sphères ne sont pas des vibreurs et doivent plutôt être considérées comme des murs de pneus, elles déséquilibrent la voiture et peuvent provoquer une perte de contrôle mais ne l'endommagent pas.



Les pénalités applicables sont:

Jusqu'aux 5 coupures tolérées par heure de course :

RIEN

De 6 à 10 coupures :

5s de pénalité par coupure, applicables directement sur le temps final de la course.

Plus de 10 coupures :

5s de pénalité par coupure, applicables directement sur le temps final de la course

Plus:

Si Champ. : départ des stands à la prochaine course.

Si Trophée : Stop & Go lors de la prochaine course.

Une coupure de 4 roues

30s de pénalité.

Plus:

Si Champ. : départ des stands à la prochaine course.

Si Trophée : Stop & Go lors de la prochaine course.

Exemples pour les coupures:

Autorisé:



Interdit



2 roues hors piste sont interdits.

S'il vous arrive à titre exceptionnel de mettre 2 roues derrière les vibreurs ou hors piste, les admins/arbitres seront tolérant (5x maxi par heure de course réelle).



4 roues hors piste c'est pénalité directe.

Si vous n'avez pas d'autre choix que de couper (par exemple pour éviter un accrochage) et que par cette coupure vous gagnez une ou plusieurs places, vous devez les rendre immédiatement. Dans le cas contraire, vous écoperez d'une pénalité.



Si vous avez le moindre doute, n'hésitez pas à 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 (ou visionnage) par les arbitres/administrateurs, le pilote sera sanctionné selon le degré d'importance décidé par les arbitres/admins par:

- un avertissement

Au 3ème avertissement : 1 retrait équivalent à 10% des points du 1er + départ des stands à la prochaine course ou il participe.

- 40 secondes de pénalité.

- 1 retrait équivalent à 10% des points du 1er + départ des stands à la prochaine course ou il participe.

- Disqualification.

- Exclusion.

I. Réclamations.

Tout pilote peut déposer une réclamation dans le sujet de la course concernée. Cette réclamation doit être faite au plus tard le lendemain de la course. Une fois ce délai dépassé, seul les arbitres/admins peuvent encore appliquer des pénalités lors du visionnage des replays.

J. Classement.

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

Toutes les courses de la saison comptent pour l'établissement du classement.

Un classement unique est réalisé pour le championnat (1 podium par course), et un classement par catégorie est réalisé pour le trophée endurance (3 podiums par course).

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 aux épreuves Old Drivers Spirit.

K. 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. Si la grille de départ ne peut être rétablie, une session de qualification de 10 minutes sera lancée.

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.

**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	Modification
15/02/11	v1.00	Version initiale
27/02/11	v1.01	Quelques corrections et ajout de la procédure de départ en endurance
18/05/11	V1.1	Correction de la catégorie des 911 RST 2.8 et RSR 3.0