



Championnat Gran Turismo 5

Règlement 2013

– Sommaire –

1.	Généralités.....	1
	I. Adhésion au règlement.....	1
	II. Organisation.....	1
	III. Calendrier GTFUSION 2013.....	1
2.	Conditions d’inscription	2
	I. Généralités.....	2
	II. Inscription des équipes	2
	III. Composition des équipes.....	2
	IV. Inscription des pilotes.....	3
3.	Déroulement des manches.....	4
	I. Préparation	4
	II. Début	4
	III. Validation des courses	5
	IV. Résultats	5
4.	Procédures en course.....	6
	I. Procédure de départ organisé	6
	II. Limite de piste.....	6
5.	Attribution des points	9
	I. Pilotes.....	9
	II. Équipes et Nations	9
6.	Réclamations.....	10
	I. Conditions.....	10
	II. Sanctions.....	10
7.	Code de conduite Online	11
8.	Rôle des Team Managers	13
9.	Rôle des chefs de salon	14
10.	Conclusion.....	15

1. Généralités

I. Adhésion au règlement

Toute équipe (appelée team) ainsi que tout pilote désirant participer au championnat organisé par le GTfusion sur Gran Turismo 5 s'engage à lire et accepter ce règlement. Le GTfusion, quant à lui, s'engage à le faire respecter tout au long de la saison.

La langue officielle est l'anglais, en conséquence, il est demandé que dans chaque message, visible par l'ensemble des inscrits du forum, cette langue soit employée en plus de la langue maternelle du forumeur ayant posté le message.

II. Organisation

Le staff du GTfusion est composé de :

- ✓ XVI : à contacter pour tout ce qui concerne la préparation des courses, les retransmissions vidéos et les annonces visuelles des courses
- ✓ Kev21gt5 : à contacter pour tout ce qui concerne la préparation des courses et l'organisation des week-ends de course
- ✓ DonCo (GT-club) : à contacter pour tout ce qui concerne la partie webmaster du site et du forum
- ✓ Dowacko (PureGT) : à contacter de préférence en cas de questions très techniques en anglais
- ✓ Schettura (GTBE) : à contacter pour tout ce qui touche à la communication extérieure (Facebook...)
- ✓ Gismo (GTracing) : Organisation interne
- ✓ Inferno (GTracing) : Organisation interne

Vous pouvez nous contacter sur le forum <http://www.gtfusion.eu/Forum> (attention, il faut être inscrit) ou sur cette adresse mail staff@Gtfusion.eu

III. Calendrier GTFUSION 2013

L'édition 2013 se déroulera sur 6 épreuves de Mars à Novembre 2013 avec une trêve Juillet/Août, espacée et rythmée d'événements spéciaux. Les dates, dans certaines circonstances, sont susceptibles d'être modifiées. Dans ce cas, les nouvelles dates seront fixées en fonction des différentes contraintes des teams participantes dans les meilleures conditions possibles.

Vous trouverez le calendrier à l'adresse suivante : <http://www.gtfusion.eu/championship/calendar.html>

2. Conditions d'inscription

I. Généralités

Le GTfusion GT5 est ouvert à toute team virtuelle internationale jouant à GRAN TURISMO 5 sous réserve de validation par le staff.

Le GTfusion souhaite pouvoir disposer d'un plateau de teams et de pilotes dont l'état d'esprit est le FAIRPLAY avant tout.

C'est pour cela, avant toute inscription d'une team, qu'un briefing sera organisé avec les responsables de la team concernée et que d'éventuels tests sur circuit pourront également être faits avec plusieurs de leurs pilotes.

Un avis auprès des teams déjà participantes pourra également être demandé.

Tout pilote désireux de participer s'engage à respecter le code de conduite en ligne.

II. Inscription des équipes

Avant toute inscription d'une nouvelle équipe, celle-ci devra en faire la demande sur le forum à cette adresse : <http://www.gtfusion.eu/Forum/viewtopic.php?f=38&t=2615>

Après examens et selon les règles exposées ci-dessus, un membre du staff avertira un des responsables de la team concernée, soit par mail, soit sur le forum, si elle a été retenue ou non pour participer au GTfusion.

Exceptionnellement un pilote sans équipe pourra participer grâce à une autorisation du staff (wild card)

<http://www.gtfusion.eu/Forum/viewtopic.php?f=38&t=2614>

Les inscriptions sont ouvertes durant toute la saison à l'exception de la dernière manche de championnat.

III. Composition des équipes

Chaque équipe doit obligatoirement désigner :

- 2 Team managers (principal et remplaçant) (voir rôles du team manager) qui seront les contacts privilégiés avec le staff

- Une liste de pilotes capables d'être "chef de salon" afin que les courses se déroulent dans les meilleurs dispositions (voir rôles du chef de salon)

IV. Inscription des pilotes

L'inscription des pilotes, gérée par les Team Managers, se fera pour chaque manche de championnat, ainsi que pour chaque événement spécial, à l'aide du formulaire mise à disposition, soit sur le forum ou directement sur la page de la manche.

Chaque pilote se verra remettre un numéro d'inscription unique qu'il conservera tout au long de la saison. Ce numéro devra être communiqué au staff à chaque inscription à une manche ou à chaque réclamation.

Les Team Managers doivent fournir la liste des pilotes dans l'ordre des niveaux des pilotes avant la date de fin d'inscription visible sur le calendrier. En cas de circonstances exceptionnelles et après accords de la majorité des teams participantes, des changements pourront être apportés.

Tout pilote inscrit et n'ayant pas prévenu le staff de son absence avant le début de la première course à laquelle il est inscrit, sera considéré comme présent et il lui sera donc attribué 0 point pour la manche.

3. Déroulement des manches

I. Préparation

Le jour officiel de chaque manche est le samedi, cependant en cas d'impossibilité, les pilotes peuvent prendre part aux courses du vendredi ou dimanche en acceptant de marquer moins de points au vue des coefficients moindres ces jours-là.

Les groupes seront constitués selon les critères suivants :

- ✓ Le jour de participation
- ✓ Le niveau du pilote préalablement indiqué par les Team Managers
- ✓ Le nombre de pilotes par équipes dans un groupe
- ✓ Le nombre total de pilotes par groupe sera au maximum de 14
- ✓ La représentation d'une équipe par l'un de ses pilotes au moins dans chaque groupe (si possible).

Chaque pilote recevra une demande d'ami sur son compte SEN (Playstation 3) de la part de l'un des salons privés du GTfusion selon son groupe de course. Chaque pilote devra s'assurer d'avoir suffisamment de place disponible dans sa liste d'amis.

Chaque manche comportera 4 courses, 2 courtes (Course 1 et Course 3) et 2 longues (Course 2 et Course 4). Les modalités exactes variant en fonction du circuit et de la voiture utilisée, celles-ci seront annoncées dans la présentation de chacune des manches.

Des chefs de salon seront nommés pour gérer la soirée, mettre en place les paramètres du salon, lancer les courses, ordonner les restarts, récupérer les replays et les résultats. Les chefs de salon peuvent être soit des pilotes participants à la course, soit des personnes du staff présent.

II. Début

Chaque pilote devra rejoindre son salon 10 minutes avant le début des qualifications. Les qualifications dureront 15 minutes avant le départ de la course 1 qui sera lancée automatiquement au bout des 15 minutes de qualifications (réglage de début de course automatique).

Le départ de la course 1 se fera à l'heure prévue même en cas de retardataires ou d'absences. Un pilote en retard arrivant pendant les qualifications ne pourra se qualifier que dans le temps qui lui reste, il ne pourra demander de délai supplémentaire.

Celui qui arrivera après le début de la première course partira pour la course suivante en fond de grille. Si le jeu ne le place pas automatiquement en dernière position, il devra laisser passer tous les pilotes le plus rapidement possible et ce avec la plus grande prudence afin de ne pas perturber le début de course.

III. Validation des courses

Les courses seront jugées valides que :

- ✓ Si un minimum de 6 pilotes prennent le départ
- ✓ Si l'ordre de la grille de départ est correct (voir procédure de départ organisé)
- ✓ Si un minimum de 3 pilotes finissent la course

IV. Résultats

Les chefs de salon devront prendre une photo de l'écran de résultats d'après course et ce pour chaque course. Le classement de chaque pilote ne suffit pas, il est donc demandé de fournir également le temps total de chaque pilote. Il est également demandé que les chefs de salon sauvegardent les rediffusions de chacune des 4 courses.

Les chefs de salon doivent, dès la fin des 4 courses, publier les résultats sur le forum ou via le formulaire mis à disposition.

Un nombre de points à chaque course sera attribué à chaque pilote, équipe et nation en fonction des dispositions du 5 - Attribution des points.

Les publications des classements seront provisoires jusqu'à officialisation par le staff après examens d'éventuels faits de course et d'éventuelles sanctions.

4. Procédures en course

I. Procédure de départ organisé

En cas de problème de grille de départ non conforme ou de gros incidents au départ ou dans le premier virage, les chefs de salon ont l'autorisation d'ordonner un restart.

Dès l'ordre de restart donné, la procédure se fait en 6 temps :

- ✓ Tout le monde ressort de la course invalidée
- ✓ Le chef de salon rafraîchit en changeant de circuit puis en remettant le bon
- ✓ Le chef de salon remet le paramètre de grille de départ sur "le plus rapide en premier"
- ✓ Tout le monde rentre dans les stands et attend
- ✓ Les pilotes se placent avant le premier virage dès la sortie des stands selon l'ordre donné par le chef de salon et attendent le départ
- ✓ Une fois l'ordre de départ correctement mis en place le chef de salon lance un nouveau départ

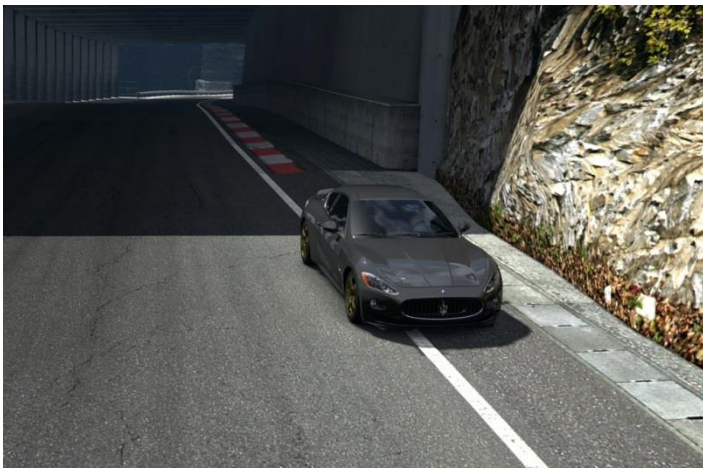
II. Limites de piste

Les limites de piste seront de manière générale :

- ✓ En ligne droite

La règle est simple, il vous faudra avoir au minimum 2 roues à l'intérieur de la ligne blanche, cette ligne faisant partie de la piste, les roues peuvent la toucher. (Voir images suivantes)

In



Out



✓ En virage

Les virages sont délimités par les vibreurs et non pas les lignes blanches.

Sur un vibreur normal, les 2 roues intérieures doivent toucher la piste.

In



Sur les vibreurs élargis, il faudra avoir au minimum les 2 roues intérieures sur le vibreur et non sur la partie bétonnée.

In





Out



Certains virages sont délimités par des plots. En aucun cas, les plots ne pourront être renversés de manière délibérée !

Out



Dans tous les cas, aucun contact avec les murs, rails... ne sera accepté.

En fonction des circuits, des exceptions pourront être faites. Elles seront communiquées sur le forum et identifiées par des **IN** & **OUT**.

5. Attribution des points

I. Pilotes

Chaque pilote se verra attribué un nombre de points à chaque course et ce, en fonction de son classement selon le tableau ci dessous.

CLASSEMENT	POINTS
1	20
2	17
3	14
4	11
5	9
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	1
13	1
14	1

Chaque groupe aura un coefficient multiplicateur spécifique en fonction du jour et de son niveau global. Il y aura obligatoirement :

- ✓ 0,10 d'écart entre chaque groupe du samedi
- ✓ Le dimanche aura le coefficient le plus bas
- ✓ Le groupe A du samedi aura au minimum un écart de 0,50 avec les groupes du vendredi et dimanche.

Les groupes du samedi ne pourront avoir un coefficient inférieur à ceux du vendredi ou dimanche

Exemple:

Vendredi : 1,00 ; Samedi Groupe A 1,50, Groupe B 1,40, Groupe C 1,30 Etc... jusque 1,00

Dimanche: 0,99

Seuls les 3 meilleurs résultats sur 4 de courses comptent (pour ne pas pénaliser les pilotes ayant eu un problème de connexion ou un incident de course)

Seuls les 5 meilleurs résultats sur les 6 manches de championnat seront pris en compte pour le classement général.

II. Équipes et Nations

Pour chaque manche, seuls les 5 meilleurs pilotes de chaque équipe ou nation comptent pour le classement par équipes et par nations.

Toutes les manches comptent pour le classement général des équipes et des nations.

6. Réclamations

I. Conditions

Le staff considère qu'une course se sera correctement déroulée si aucune réclamation ne lui parvient. Par conséquent, aucun visionnage ne sera fait ni aucune sanction ne sera prise si la course en question ne fait l'objet d'aucune réclamation, à l'exception des infractions constatées directement par un des membres du staff si il se trouve en spectateur dans un des salons ou lors de courses diffusées en direct.

- ✓ Seuls les Team Managers peuvent poser réclamation au nom de leur(s) pilote(s)
- ✓ Seuls les réclamations qui peuvent être illustrées par une rediffusion de la course du pilote pourront être recevables
- ✓ Toute réclamation considérée comme abusive pourra être pénalisée

Après dépôt de la réclamation et visionnage de la rediffusion, une décision sera prise collégalement au sein du staff et d'éventuelles sanctions seront prises.

Nous conseillons à chaque pilote d'enregistrer ses propres rediffusions afin de pouvoir se défendre correctement le cas échéant.

II. Sanctions

Une pénalité de temps sera attribuée en fonction de la gravité de l'incident et des circonstances de course (+ 10, +20, +30 secondes sur le temps total de course d'un pilote).

En cas d'erreur grave, une disqualification pour la course, pour la manche ou même pour la saison (récidive par exemple) pourra être prononcée.

7. Code de conduite Online

1. Tout contact avec les éléments de la piste tels que murs et rails de sécurité est strictement interdit (Wall surfing).
2. Tout comportement anormalement agressif doit être proscrit.
3. Les contacts et collisions doivent être évités à tout prix.
4. En cas de freinage tardif avant un virage, le pilote devra faire tout son possible pour éviter la collision avec ceux qui le précèdent - même si cela implique qu'il sorte lui-même volontairement de la piste.
5. Afin de défendre votre position, vous ne pouvez changer votre trajectoire de course qu'une seule fois (changer de trajectoire et revenir à votre trajectoire initiale).
6. Après toute sortie de piste, vous ne pouvez retourner en course qu'après vous être assuré de ne gêner aucun autre concurrent, même si vous devez pour cela laisser passer tout le peloton.
7. En sortant des stands, il faut absolument respecter la ligne de sortie de stand. Si un pilote concurrent est dans un tour de qualification, laissez-lui le passage.
8. Couper les chicanes ou n'importe quelle partie du circuit est absolument interdit.
9. Les pilotes prenant un tour de retard doivent absolument laisser le passage aux voitures les dépassant. Il est interdit de bouchonner les pilotes en tête de la course.
10. Les pilotes en bagarre avec celui qui laisse la priorité aux voitures lui prenant un tour doivent absolument s'assurer de ne gêner aucun autre concurrent avant de pouvoir dépasser lui-même.
11. Il est strictement interdit de tenter de dépasser dans les endroits où il est quasiment impossible de passer à plusieurs de front sans mettre les autres voitures en danger.
12. Il est recommandé de se servir des rétroviseurs latéraux pour s'informer du placement des autres concurrents. Ceux qui jouent à la manette doivent en cela, redoubler de vigilance.
13. Si un pilote ne désire pas continuer une course, il ne doit pas quitter la partie mais se ranger à un endroit où il ne sera pas une gêne pour les concurrents restant en piste.
14. La stabilité des salons étant aléatoire et le ressenti étant différent d'un pilote à un autre, nous vous demandons lors d'un possible accrochage de continuer votre course. Ces faits de course seront examinés par la suite selon la procédure décrite dans 6. Réclamations et seulement si une réclamation nous parvient.

Règles de bon sens

- Laissez passer les pilotes qui vous semblent plus rapides que vous, ils peuvent aussi faire une erreur plus tard.
- Ne zigzaguez pas continuellement en ligne droite pour ne pas donner votre aspi, cela risque d'énerver vos poursuivants et ils ne manqueront pas de vous rendre la pareille.
- Ne forcez pas le passage comme un bourrin à l'intérieur d'un virage ou d'une chicane, profitez plutôt de votre avantage pour mieux négocier votre virage et le passer en sortie.
- Après avoir doublé un concurrent grâce à l'aspiration, évitez de vous rabattre brusquement devant lui pour lui piler au nez afin de prendre votre virage, surpris par votre manœuvre il risque de vous percuter involontairement. Gardez plutôt votre ligne pour entamer votre freinage.
- La règle ultime, ne faites pas à autrui ce que vous ne voudriez pas qu'il vous fasse.

8. Rôle des Team Managers

Le rôle principal d'un Team Manager est de faire l'interface entre le GTfusion et les pilotes de son équipe.

- ✓ Les Team Managers sont responsables de la bonne tenue de leurs pilotes
- ✓ Ils feront les annonces des courses sur leur forum respectif
- ✓ Ils prendront les inscriptions sur leur forum et les communiqueront au staff du GTfusion
- ✓ Ils communiqueront la liste de leurs pilotes classés par niveau de performance
- ✓ Afin de faire ce classement, ils pourront organiser des qualifications internes sur leur forum
- ✓ Une fois les groupes de course constitués, ils les communiqueront à leurs pilotes en les publiant sur leur forum
- ✓ Ils communiqueront les horaires et les jours des courses
- ✓ Ils veilleront à ce que leurs pilotes rejoignent bien leur groupe le jour de la course.
- ✓ Ils récupéreront les résultats et les communiqueront sur leur forum
- ✓ Seuls les Team Managers sont habilités à porter réclamation auprès du staff du GTfusion. Celle-ci devra être claire (pilotes concernés, course, tour, situation, argumentation et rediffusion) afin que le staff puisse se faire une idée objective de la situation et puisse prendre des sanctions adaptées.

Enfin, un contre-rendu constructif du déroulement des soirées accompagné par les remarques des pilotes est demandé après chaque manche afin d'améliorer les choses qui peuvent, doivent être améliorées.

Ils pourront également participer au début de la réunion de débriefing ayant lieu après chaque manche de championnat ou événement spécial.

En cas de mauvais rapport entre le staff et les Team Managers d'une team, le staff se réserve le droit de demander aux responsables de la dite team de procéder au remplacement du, des Team Managers concernés. En cas de manquements répétés aux règles citées ci-dessus, le staff pourra exclure une team de la compétition. Ses pilotes pourront néanmoins poursuivre la compétition mais grâce à une wild card accordée par le staff.

Communications des inscriptions :

Lors de la communication des inscriptions, il faudra respecter le format suivant :

N° d'inscription / ID SEN exact / TEAM / Niveau (Volant/Pad) / PAYS

Exemple :

358 / GT-club_DonCo / GT-club / Fast (Wheel) / FRA

9. Rôle des chefs de salon

Les chefs de salon sont responsables de leur salon et sont là pour que les soirées se déroulent le mieux possible. Ils sont l'autorité d'un salon. Seul un membre du staff du GTfusion présent dans le salon a autorité sur lui.

Ils doivent :

- ✓ Vérifier les paramètres de course. (aides, dégâts, nombre de tours, restrictions...)
- ✓ Lancer les qualifications et les courses aux heures prévues
- ✓ Eventuellement aider les pilotes à rejoindre le salon
- ✓ Veiller au bon déroulement des courses
- ✓ Ordonner un restart si nécessaire
- ✓ Mettre en place le restart
- ✓ Prendre en photo le résultat final de chaque course
- ✓ Enregistrer la course
- ✓ Communiquer les résultats des courses

Communication des résultats

Le chef de groupe doit impérativement les communiquer le plus vite possible, à la fin de la soirée et/ou pendant la soirée (textes et/ou photos) sur le forum ou directement sur la page de la course.

Il peut poster les résultats sur son forum mais en spécifiant bien qu'ils sont provisoires.

Il doit transcrire les résultats dans le format suivant:

PLACE / N° d'inscription / ID SEN exact

Exemple :

1 / 358 / GT-club_DonCo
2 / 422 / PureGT_Dowacko
3 / 30 / Schettura-BE

...

Les chefs de salon doivent se faire respecter mais ne sont pas des despotes ! Ils doivent donc être fermes dans leurs décisions mais doivent être respectueux des pilotes et justes dans leurs décisions. Ils doivent parler d'une seule voix.

Les pilotes doivent bien sûr le respect à leurs chefs de salon.

10. Conclusion

Le staff se réserve un droit décisionnaire en cas de situation exceptionnelle non prévue par ce règlement. Les éventuelles décisions seront prises après concertations de l'ensemble du staff d'une manière la plus juste possible pour les pilotes et les teams.

Bonne saison à tous.