



Simsports Canada
règlement 2025
GT3

Table des matières

1. ENGAGEMENT GÉNÉRAL	3
2. CONDITIONS GÉNÉRALES (autorisation, Internet et absence)	5
3. LICENCES	6
4. SÉLECTION DE VÉHICULE ET CHOIX DE LIVRÉES	7
5. ÉVÉNEMENTS DE CHAMPIONNAT	8
6. CHAMPIONNAT DU MONDE	9
7. CANDIDATURE DES CONCURRENTS ET SÉLECTION DES ÉQUIPES ET DES COÉQUIPIERS	11
8. OFFICIELS	12
9. RÉCLAMATIONS ET APPELS	13
10. SANCTIONS	14
11. SÉCURITÉ GÉNÉRALE	16
12. PARAMÈTRES DU SERVEUR	18
13. FOURNITURE DE PNEUS DANS LE CHAMPIONNAT ET LIMITATION DES PNEUS PENDANT L'ÉVÉNEMENT:	19
14. CONDUITE	20
15. ENTRÉE DES STANDS, VOIE DES STANDS ET SORTIE DES STANDS	24
16. HORAIRE DES ÉVÉNEMENTS	25
17. PRATIQUE OFFICIELLE	25
18. QUALIFICATIONS	26
19. LA GRILLE	26
20. PROCÉDURE DE DÉMARRAGE	26
21. LA COURSE	28
22. INCIDENTS PENDANT LA COURSE	29
23. CLASSEMENT	30
24. PRIX	30
25. SYSTÈMES DE COMMUNICATIONS	31

1. ENGAGEMENT GÉNÉRAL

- 1.1 - Le Championnat et chacun de ses Événements sont régis par la Direction de Simsports Canada (Simsports) conformément au règlement. Événement désigne tout événement inscrit au championnat Simsports 2025 commençant à l'heure prévue pour les essais officiels et se terminant à la fin de la course, y compris les séances de qualification.
- 1.2 - La direction de Simsports utilise les moyens de communication de masse suivants avec les participants au championnat : simsports-canada.com et le serveur Discord de Simsports Canada.
- 1.3 - Le logiciel officiel de communication vocale utilisé lors d'un événement est Discord, il est de plus obligatoire.

Lien d'invitation Discord : <https://discord.gg/FHuMrCcTCS>

- 1.4 - Le championnat et chacun de ses événements se déroulent dans un environnement simulé en ligne via un logiciel créé par Reiza Studio nommé "Automobilista 2" (AMS2) qui est uniquement disponible via la plateforme de distribution numérique Steam.
- 1.5 - Les contenus nécessaire pour participer au championnat dans Automobilista 2 "GT3" sont : **Endurance Pack, Lamborghini, Racing USA, IMSA, Barcelona, Spa.**

2. CONDITIONS GÉNÉRALES (autorisation, Internet et absence)

- 2.1 - Seuls les pilotes autorisés par la Direction de Simsports sont autorisés à participer au Championnat.
- 2.2 - Il est de la responsabilité du pilote de disposer d'une connexion Internet adéquate pour assurer une participation en toute sécurité à une épreuve. La Direction de Simsports Canada se réserve le droit d'exclure un pilote d'un événement si une connexion Internet inadéquate est détectée pouvant potentiellement nuire à la sécurité des autres participants.

- 2.3 - Il appartient au pilote de s'enregistrer avant le mercredi précédent chacun des événements du championnat et d'y participer. L'enregistrement se fait via la plateforme web simsports.justrace.net ainsi que l'obtention des mots de passe d'accès aux serveurs de pratique et de course. Si un pilote inscrit ne participe pas ou bien s'inscrit après la journée butoir d'inscription, celui-ci sera suspendu pour le prochain événement de course et ne pourra y participer. En cas d'exceptions (maladie, accident, etc. votre poisson rouge ne peut mourir qu'une seule fois), veuillez contacter les administrateurs.
- 2.4 - Il est de la responsabilité du pilote de se présenter aux programmes de course avec un matériel informatique fonctionnel et tester. Si ce pilote est impliqué dans un incident dû à son matériel informatique, il ne sera pas absout de ses fautes et se verra infliger les pénalités attribuées à ses fautes. Si ce même pilote failli plusieurs fois à sa responsabilité informatique sans y porter les corrections nécessaires, il pourrait se voir retiré du championnat auquel il est inscrit.

3. PERMIS

- 3.1 - Les pilotes reçoivent un permis après accord de la Direction Simsports. Les demandes de permis doivent être faites une fois par saison via le formulaire d'inscription sur le site internet de simsports-canada.com. Ce permis contient un crédit pénalité de l'équivalent de 1pt par ronde dans la saison. Exemple : Saison 1 = 13 rondes, le pilote recevra 13 points de crédit pénalité.
- 3.2 - Un permis peut être révoquée par la Direction Simsports après avoir omis de participer à trois événements consécutifs sans préavis lors d'une saison.
- 3.3 - Conformément à l'article 23, les commissaires sportifs peuvent imposer des points de pénalité sur un permis de conduire. Si un pilote accumule le total des points de pénalité, sa licence sera suspendue pour l'événement suivant et une rencontre verbale avec celui-ci sera obligatoire pour sa réinsertion dans la saison. Lors de sa réadmission, le pilote recevra l'équivalent de 0.5 point de crédit en pénalité par rondes restantes. Cette valeur est

arrondie à sa valeur la plus haute en cas de décimale. C'est-à-dire que s'il reste 5 courses à la saison, le pilote recevra un crédit de 3 points (0.5 pts * 3 rondes = 1.5 points de crédit pénalité, qui est arrondi à 2 points).

- 3.4 - Les points de pénalité restent sur un permis de conduire pendant une saison complète après quoi ils seront respectivement restaurés.
- 3.5 - Un permis révoquée ne peut être rétablie qu'après approbation de la Direction de Simsports

4. SÉLECTION DE VÉHICULE ET CHOIX DE LIVRÉES

- 4.1. La sélection de la marque et modèle de voiture utilisée appartient au pilote, une fois son choix fait, il devra conserver cette même voiture pour toute la saison. En cas de changement, il devra faire la demande à l'administration et se verra octroyer une pénalité de **520 points au classement général.**
- 4.2 - Une date butoir est établi avant le premier événement de la saison pour le choix des véhicules et livrées de chaque pilote. Dans un ordre déterminé, chaque pilote soumettra son choix de voiture et livrée. Il devra se conformer à prendre une livrée libre qui n'a pas été choisie par un précédent pilote. Lorsque toutes les livrées sont utilisées, le pilote peut choisir parmi celles moins utilisées.

5. ÉVÉNEMENTS DE CHAMPIONNAT

- 5.1 - La distance de toutes les courses, depuis le signal de départ jusqu'au drapeau à damier, sera toujours de **45 minutes** (Split 2, AM) et de **75 minutes** (Split 1, PRO) à l'exception du dernier événement de chaque saison qui sera de **80 minutes** (Split 2, AM) / **120 minutes** (Split 1, PRO). Pour le dernier événement, il n'y aura pas de pratique lors de l'évènement, les pilotes devront se pratiquer sur les serveurs ouverts précédent le jour de l'évènement.
- 5.2 - La liste des événements est publiée par la Direction Simsports Canada sur ses différentes plateformes de communications.
- 5.3 - Une épreuve peut être remplacée par une autre dans le cas d'une piste ne répondant pas aux normes nécessaires à la course. La substitution d'évènement peut avoir lieu au plus tard une semaine avant la date prévue de l'évènement.
- 5.4 - Une course peut être annulée et non reportée si moins de 10 participants sont disponibles pour celle-ci.

6. CHAMPIONNAT DU MONDE

- 6.1 - Le titre de Pilote Champion Simsports GT3 PRO ET AM sont attribué au pilote ayant totalisé le plus grand nombre de points au Championnat des pilotes, compte tenu de l'ensemble des résultats obtenus lors des épreuves qui se sont effectivement déroulées.
- 6.2 - Les points seront attribués aux 30 premiers de chaque épreuve et chaque division selon le barème suivant :

Course

(DNS AUCUN point)

Position finale	Points	Position finale	Points
1	350	16	150
2	320	17	140
3	300	18	130
4	280	19	120
5	260	20	110
6	250	21	100
7	240	22	90
8	230	23	80
9	220	24	70
10	210	25	60
11	200	26	50
12	190	27	40
13	180	28	30
14	170	29	20
15	160	30	10

6.5 - Si deux pilotes ou plus terminent la saison avec le même nombre de points, la meilleure place au Championnat (dans les deux cas) sera attribuée à :

- Le détenteur du plus grand nombre de premières places.
- Si le nombre de premières places est le même, le détenteur du plus grand nombre de deuxièmes places.
- Si le nombre de deuxièmes places est le même, le détenteur du plus grand nombre de troisièmes places et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage.
- Si cette procédure n'aboutit pas, la Direction Simsports désignera le vainqueur en fonction de sa place au classement.

7. CANDIDATURE DES CONCURRENTS ET SÉLECTION DES ÉQUIPES ET DES COÉQUIPIERS

- 7.1 - Les candidatures pour participer au Championnat doivent être soumises sur le site internet de Simsports Canada <https://www.simsports-canada.com> pendant la période d'inscription.
- 7.2 - Toutes les candidatures seront étudiées par la Direction de Simsports et acceptées ou rejetées à son entière discrétion.
- 7.4 - Les catégories PRO et AM sont déterminées par l'analyse de l'expérience de chaque pilote lors des qualification de saison par la direction de Simsports Canada.

8. OFFICIELS

- 8.1 - Un Commissaires Sportifs sera nommé aux tâches suivantes après une épreuve pour assurer le respect du Règlement :
 - L'examen privé de tous les incidents signalés par les pilotes pendant les qualifications et la course.
 - L'émission privée d'un rapport à la direction de Simsports conformément à l'article 9.
- 8.2 - Le commissaire peut être un pilote du Championnat. Tout commissaire impliqué dans un incident signalé par un conducteur doit se retirer des tâches énumérées à l'article 8.1 et sera remplacé par un membre de l'administration de la ligue.
- 8.3 - Tous les classements et résultats officiels des essais, des qualifications et de la course, ainsi que toutes les décisions émises par l'administration et le commissaire sportif, seront publiés par les voies de communications officielles.

9. RÉCLAMATIONS ET APPELS

- 9.1 - Les réclamations doivent être déposées en privé via le système de billet sur Discord au maximum 72 heures après de la fin de l'épreuve. Les protestations soumises après le délai imparti ou en public seront automatiquement rejetées.
- 9.2 - Les protêts doivent respecter le format suivant :
- Session;
 - Nom du conducteur accusé tel qu'indiqué dans les résultats non officiels et le motif de l'incident soulevé;
 - Temps de l'incident dans la sauvegarde de reprise ou dans la rediffusion web;
 - Nous acceptons les séquences de reprise filmé ou capture pour aider l'analyse de la situation.
- 9.3 - Les pilotes mis en cause auront jusqu'à minuit (00:00) du lendemain de la date de tombée des protêts pour présenter leurs arguments en privé aux commissaires sportifs sur Discord.
- 9.4 - Les dénonciations et/ou arguments seront rejetés par la Direction de Simsports dans les conditions suivantes :
- Messages publics
 - Présence d'un langage offensant envers un autre conducteur
- 9.5 - Toutes les décisions finales du commissaire sportif publiées par la Direction de Simsports sont définitives et sans appel.

10. SANCTIONS

10.1 - Le commissaire sportif, l'administration et Automobilista 2 peuvent infliger les pénalités spécifiquement prévues dans le présent règlement.

10.2 - Des pénalités de points au classement et de points de permis s'appliqueront au pilote fautif lors de la course en question.

10.4 - Grilles de l'attribution des pénalités

Type d'incident	Qualification	Course	Permis
<p>Conduite antisportive Attitude gênante qui peut affecter négativement la course, que ce soit en termes de sécurité, de respect des règles, d'amusement ou d'intégrité de la course.</p> <p>Cette pénalité se remet à zéro lors d'une course sans incident prouvant ainsi que le pilote fautif à corriger son comportement en piste.</p>	<p>1^{ère} infraction : Avertissement</p> <p>2^e : pénalité cumulative, -1pt / incident</p> <p>3^e et + : pénalité cumulative (35 pts de championnat /incident), -2pt / incident + rencontre avec les commissaires</p>		
N'a pas laissé assez d'espace ou blocage	Pas de qualification à la course suivante	-10 points championnats	-1 pts
Léger contact Réparation de 1 à 19 secondes ou perte de 1 à 2 positions	-10 points championnats	-10 points championnats	-1 pts
Contact moyen Réparation de 20 à 59 secondes ou perte de 3 à 4 positions	-25 points championnats	-25 points championnats	-2 pts
Gros contact : Réparation de plus de 60 secondes ou perte de 5 à 6 positions	-50 points championnats	-50 points championnats	-3 pts
Très gros contact Réparation de plus 100 secondes ou perte de 7 à 8 positions	Pas de qualification à la course suivante	-100 points championnats	-4pts
Voiture sévèrement endommagée Réparation de plus de 250 secondes / voiture détruite ou perte	Pas de qualification à la course suivante	Disqualification	-5 pts

de 9 à 10 positions	et -100 points championnats		
---------------------	--------------------------------	--	--

11. SÉCURITÉ GÉNÉRALE

- 11.1 - Sauf si le présent Règlement l'exige autrement, les mesures de sécurité seront les mêmes pour toutes les séances d'essais, les qualifications et la course.
- 11.2 - Si une voiture s'arrête sur la piste, il appartiendra au pilote de l'évacuer au plus vite afin que sa présence ne constitue pas un danger ou ne gêne pas les autres concurrents. En aucun cas, un pilote ne pourra arrêter sa voiture sur la piste sans motif valable.
- 11.3 - Une limite de vitesse attribué par le limiteur de vitesse est imposée dans la voie des stands pendant toute la durée de l'épreuve.
- Conformément à l'article 10.1, AMS2 peut imposer l'une ou l'autre des sanctions prévues à l'article 23.3 a., b. ou c. si un pilote a dépassé la limite de vitesse imposée dans la voie des stands.
- 11.4 - Les pilotes rencontrant de graves difficultés mécaniques ou techniques doivent quitter la piste dès qu'il est possible de le faire en toute sécurité.
- 11.5 - Il est permis de rejoindre la pratique ou qualification officielle d'une course après une perte de connexion, toutefois en course il sera impossible de rejoindre à nouveau en raison d'une contrainte logiciel de Automobilista 2.
- 11.6 - L'utilisation du plug-in **CrewChief est obligatoire** pour accroître la sécurité en piste. Il est de la responsabilité du conducteur d'être conscient à tout moment de tout drapeau agité. Le non-respect des protocoles standard pour les drapeaux agités donnés peut entraîner une pénalité.

12. PARAMÈTRES DU SERVEUR

- 12.1 - Le taux d'usure des pneus est réglé sur normal.
- 12.2 - La consommation de carburant est réglée sur normal.
- 12.3 - Les dégâts sont fixé à élever.
- 12.4 - Défauts mécaniques réglés sur normal.
- 12.5 - Seule l'assistance authentique du véhicule est autorisée.
- 12.6 - Déclenchement de drapeaux bleus afficher mais pas pénalisé. Si un pilote juge avoir été victime d'un retardataire qui n'a pas cédé le passage, il doit ouvrir un billet et indiquer le tour de course sur lequel l'incident figure.
- 12.7 - La piste configuré en mode "Progression", le caoutchouc et l'adhérence s'accumuleront tout au long du programme de course.
- 12.8 - Le serveur est protégé par un mot de passe. Le mot de passe de pratique est disponible/visible uniquement si vous êtes enregistré à l'évènement sur le site simsports.justrace.net. Quant au mot de passe pour l'évènement de course, il sera disponible sur ce même site au moment que le serveur ouvrira pour le programme à l'horaire établie.

13. FOURNITURE DE PNEUS DANS LE CHAMPIONNAT ET LIMITATION DES PNEUS PENDANT L'ÉVÈNEMENT:

- 13.1 - Il y aura un (1) spécifications de composés de pneus pour temps sec tout au long du Championnat : Soft Slick (Tendre)
- 13.2 - Il y aura un (1) spécifications de composés de pneus pour temps de pluie tout au long du championnat, ce sont : Pluie (Wet).

14. CONDUITE

- 14.1 - Il est strictement interdit aux pilotes de conduire leur voiture dans le sens inverse de la course sauf si cela est absolument nécessaire pour déplacer la voiture d'une position dangereuse.
- 14.2 - Les pilotes doivent faire tous les efforts raisonnables pour utiliser la piste à tout moment et ne peuvent pas quitter délibérément la piste sans raison justifiable.
- Les pilotes seront jugés avoir quitté la piste si aucune partie de la voiture ne reste en contact avec celle-ci et, pour éviter tout doute, toute ligne blanche ou jaune définissant les bords de la piste est considérée comme faisant partie de la piste mais les bordures ne le sont pas. Des exceptions aux limites de piste peuvent être faites piste par piste et annoncées par la direction de Simsports sur le Discord.
 - Si une voiture quitte la piste, le pilote peut la rejoindre, cependant, cela ne peut être fait que lorsqu'il est sûr de le faire et sans en tirer un avantage durable.
- 14.3 - À aucun moment, une voiture ne peut être conduite inutilement lentement, de manière erratique ou d'une manière qui pourrait être considérée comme potentiellement dangereuse pour les autres conducteurs. Cela s'appliquera qu'une telle voiture soit conduite sur la piste, à l'entrée des stands ou dans la voie des stands.
- 14.4 - Plus d'un changement de direction pour défendre une position n'est pas autorisé. Tout pilote revenant dans la ligne de course, ayant précédemment défendu sa position hors ligne, doit laisser au moins une largeur de voiture entre sa propre voiture et le bord de la piste à l'approche du virage.

- 14.5 - Tout pilote défendant sa position dans une ligne droite, et avant toute zone de freinage, peut utiliser toute la largeur de la piste lors de son premier mouvement, à condition qu'aucune partie significative de la voiture tentant de dépasser ne soit à côté de la sienne. Tout en se défendant de cette manière, le pilote ne peut pas quitter la piste sans raison valable.
- Pour éviter tout doute, si une partie de l'aile avant de la voiture tentant de dépasser se trouve le long de la roue arrière de la voiture qui précède, cela sera considéré comme une "partie significative".
- 14.6 - Les manœuvres susceptibles de gêner les autres pilotes, telles que l'entassement volontaire d'une voiture au-delà du bord de la piste ou tout autre changement anormal de direction, ne sont pas autorisées.
- 14.7 - Dès qu'une voiture est rattrapée par une autre voiture qui est sur le point de lui prendre un tour pendant la course, le pilote doit laisser passer le pilote le plus rapide à la première occasion disponible. Si le pilote rattrapé ne laisse pas passer le pilote le plus rapide, des drapeaux bleus agités seront présentés pour indiquer qu'il doit laisser passer le pilote suivant.
- 14.8 - Il est **strictement interdit aux pilotes d'utiliser la touche Échap (ESC)** en dehors de la zone des stands à vitesse limitée pendant toute la durée des qualifications (Q). Les pilotes qui sont obligés d'appuyer sur la touche ESC en dehors de la zone des stands à vitesse limitée ne sont pas autorisés à reprendre la piste pour le reste de la séance de qualification (Q). À la fin de l'épreuve de course, vous ne pouvez en aucun cas appuyer sur Échappé (ESC) tant que vous n'avez pas rejoint votre pit.
- 14.9 - Pendant les qualifications, les pilotes doivent, à l'approche des voitures entrantes, faire preuve de prudence et s'éloigner de la ligne de course dans les limites de la piste pendant les tours de ravitaillement et de ravitaillement.

14.10 - Les Pilotes doivent, à tout moment, regagner la voie des stands sans l'assistance d'autrui après que le drapeau à damier leur a été agité indiquant la fin de la Qualification ou de la Course. Les conducteurs qui enfreignent cet article seront pénalisés comme suit :

- Un avertissement pour la première infraction plus 1 point de licence
- Pour la deuxième infraction 2 points de licence
- À la troisième infraction 50 points de championnat retirés et 3 points de licence
- 4ème infraction et les suivantes, Pas de qualification à la course suivante et -5 points de licence.

14.11 Les pilotes impliqués dans un incident lors des tours de de formation et de récupération feront l'objet d'une enquête conformément à l'article 23.

14.12 En cas d'accident, les pilotes impliqués dans un accident, doivent essayer de freiner dès que possible afin de ne pas glisser sur la piste et d'éliminer quelqu'un d'autre inutilement.

14.13 Il est strictement interdit de dépassement sous drapeau jaune impliquant la voiture de sécurité, il en va de même lors du tour de rattrapage. Il est permis de rapporter des pilotes contrevenant à cette règle. Le pilote fautif pourrait être passible d'une disqualification.

14.14 Il est obligatoire de rouler à une bonne vitesse pour rejoindre la voiture de sécurité avant qu'elle ne complète son premier tour. Il est aussi important de respecter une distance sécuritaire entre les pilotes pour éviter des incidents jusqu'à ce que vous rattrapiez la voiture de sécurité. Si cet article n'est pas respecté, vous pourriez être passible d'une sanction établie par le commissaire.

14.15 Lors de la relance sous voiture de sécurité, le meneur donne le départ dès que la voiture de sécurité rentre au puits et qu'il accélère. Le meneur doit maintenir l'accélérateur enfoncé jusqu'à l'approche du prochain virage. Si le meneur relâche l'accélérateur et contrevient à cette règle, il pourrait être passible au minimum d'une pénalité de 100 points au championnat, 2 points de permis et

pourrait aussi recevoir d'autre pénalité cumulative si cette manœuvre a impliqué des accidents supplémentaires.

14.16 Il est interdit d'utiliser la manœuvre de « slingshot » en conservant une bonne distance du pilote vous précédent.

14.17 Usage des clignotements de phare :

- Il est strictement interdit d'utiliser le clignotement de phare de manière abusive. Ils doivent être utilisés uniquement pour signaler votre intention de dépassement ou pour avertir un retardataire de se retirer de la ligne de course. Des pénalités peuvent s'appliquées.

14.18 Il est obligatoire d'effectuer son tour de refroidissement à la fin de la course et de rentrer aux puits par la suite. Si ce règlement est enfreint, le pilote fautif sera passible d'une disqualification (DQ) ainsi que d'une perte de point de permis significative puisque son action peut avoir une incidence sur les autres pilotes, le déroulement de la course étant considéré comme dangereuse.

15. ENTRÉE DES STANDS, VOIE DES STANDS ET SORTIE DES STANDS

15.1 - La voie des stands sera divisée en deux voies, la voie la plus proche du mur des stands sera désignée «pit road», et la voie la plus proche des garages sera désignée «pit lane». À aucun moment, un conducteur ne peut circuler dans le «pit lane» et «pit road», à des vitesses rapides et vice-versa.

15.2 - En entrant ou en sortant de la voie des stands, les lignes d'entrée et de sortie des stands ne doivent pas être franchies.

15.3 - Il est strictement interdit aux Pilotes de sauter la file d'attente (via la «pit lane» décrite à l'article 15.1) qui se forme lors des Essais Qualificatifs alors que la sortie des stands est fermée.

15.4 – Il est interdit de conduire son véhicule de manière erratique dans la voie des puits tel que le zigzag pour réchauffer les pneus, de

traverser la voie des stands directement au travers des pit boxes pour se rendre à son puits.

15.6 – Lors d'un arrêt aux puits, vous devez obligatoirement rouler dans la «pit road» jusqu'à un minimum de 3 puits précédent celui qui vous est attribué. À ce moment, vous pourrez commencer à vous diriger vers votre puits en traversant la «pit lane» jusqu'à votre puits. Lors de la libération de votre stand, vous devez regagner le plus rapidement possible la «pit road» (maximum de 3 puits suivants le vôtre), une pénalité de 10 points de championnat par faute commises sera imputée au pilote.

16. HORAIRE DES ÉVÉNEMENTS

16.1 - Sauf difficultés techniques imprévues pouvant entraîner un retard, le calendrier d'une semaine d'épreuves de championnat est le suivant :

Dimanche:

SPLIT 2 (AM)

19:00 Pratique (30 min)
19:30 Pit meeting (5 min)
19:35 Qualification (15 min)
19:50 Course (45 min)

SPLIT 1 (PRO)

20:00 Pratique (30 min)
20:35 Pit meeting (5 min)
20:40 Qualification (15 min)
20:55 Course (75 min)

Prévoir plus de temps de course lors des événements de fin de saison prévu à **80 minutes** (Split 2, AM) / **120 minutes** (Split 1, PRO)

17. PRATIQUE OFFICIELLE

17.1 - Les séances d'essais officielles ont lieu à compter du vendredi soir du weekend de la course officielle à compter de 19h00.

17.2 - La piste est ouverte en continue tous les jours avec des séances de 90 minutes non-officielle (sans la météo officielle du prochain programme de course).

18. QUALIFICATIONS

18.1 - Les conditions de parc fermé sont en vigueur à partir du premier tour chronométré. Il est donc **interdit de faire la touche ESC** dès que vous sortez des puits et ce jusqu'à la fin de la **qualification**. Cela engendrerait une disqualification de la course.

18.2 - La qualification se déroule sur une période chronométrée établie selon la longueur de piste pour compléter au minimum 5 tours complets.

19. LA GRILLE

19.1 - La grille sera établie en commençant par le pilote le plus rapide lors des qualifications et en descendant dans l'ordre.

20. PROCÉDURE DE DÉPART

20.1 - Avant le départ de la course, il y aura un chronomètre de 2m00 afin de permettre aux pilotes de faire les ajustements nécessaires sur leurs voitures et de se placer sur la grille de départ. Les pilotes qui n'ont pas cliquer **prêt (ready)** à la fin de ces délais seront automatiquement disqualifié.

20.2 - Une fois le chronomètre de 2m00 écoulé, le jeu signale le début du tour de formation avec le pilote en pole position en tête.

20.3 - Pendant le tour de formation, les départs d'entraînement sont interdits et la formation doit être maintenue aussi serrée que possible en file double. Il est interdit d'utiliser la manœuvre de « slingshot » en conservant un bonne distance du pilote vous précédent.

20.4 - Le dépassement pendant le tour de formation n'est autorisé que si une voiture est retardée et que les voitures qui suivent ne peuvent pas éviter de la dépasser sans retarder indûment le reste du

plateau. Dans ce cas, les pilotes ne peuvent dépasser que pour rétablir l'ordre de départ d'origine.

- 20.5 - Une fois le départ de la course signalé par la simulation, aucun redémarrage ne pourra en aucun cas être émis sauf en cas de dysfonctionnement du serveur dans les cinq premiers tours de course.

21. LA COURSE

- 21.1 - Pendant la course, les pilotes quittant la voie des stands ne pourront le faire que lorsque le feu au bout de la voie des stands est vert et sous leur propre responsabilité. Une lumière bleue clignotante avertit le conducteur si des voitures approchent sur la piste. Il est absolument interdit de quitter la voie des stands sous un feu rouge.
- 21.2 - En cas de panne du serveur avant que le leader de la course n'ait parcouru la moitié de la distance de course en tours, le serveur sera redémarré. Les pilotes qui n'avaient pas pris leur retraite avant la panne du serveur disposent de 10 minutes pour rejoindre le serveur. Le directeur de course ajuste la distance de course aux tours restants avant l'échec et une petite qualification déterminera l'ordre de départ.
- 21.3 - En cas de panne du serveur après que le leader de la course ait parcouru la moitié de la distance de course en tours, la course sera considérée comme terminée et la totalité des points sera attribuée.

22. INCIDENTS PENDANT LA COURSE

- 22.1 - « Incident » désigne tout événement ou série d'événements impliquant un ou plusieurs conducteurs, ou toute action d'un conducteur, qui :

- Constitué une infraction au présent règlement.
- Causé un faux départ par une ou plusieurs voitures.
- Provoqué une collision.
- A forcé un pilote à sortir de la piste.

- A illégitimement empêché une manœuvre de dépassement légitime par un conducteur.
- A illégitimement gêné un autre conducteur lors d'un dépassement.
- Utilisation du chat pendant les qualifications et/ou la course sans autorisation préalable du directeur de course.

22.2 - Il appartiendra à la Direction de Simsports de décider si un pilote impliqué dans un incident doit être pénalisé.

22.3 - Automobilista 2 ou la Direction de Simsports utilisant la contribution du Commissaire Sportif peuvent imposer l'une des pénalités ci-dessous à tout pilote impliqué dans un incident :

- Une réprimande (avertissement, réduction de points au championnat, ajout de points de pénalités au permis).
- Exclusion des résultats.
- Suspension du prochain événement du pilote.
- Suspension du Championnat.

Si l'une des quatre (4) sanctions ci-dessus est imposée, elle ne pourra pas faire l'objet d'un appel.

23. CLASSEMENT

23.1 - La voiture classée première sera celle ayant parcouru la distance prévue dans le temps le plus court. Toutes les voitures seront classées en tenant compte du nombre de tours complets qu'elles auront parcourus et, pour celles ayant parcouru le même nombre de tours, de l'ordre dans lequel elles auront franchi la Ligne.

23.2 - Le classement officiel sera publié au plus tard 7 jours après la fin de la course. Ce sera le seul résultat valide sous réserve des modifications qui pourraient être apportées en vertu du présent règlement. Les résultats seront disponible sur le site de simsports-canada.com

24. PRIX

24.1 - À la fin de chaque saison, les 3 premiers pilotes au classement du championnat des pilotes dans chaque classe (GT3 PRO, GT3 AM)

auront l'opportunité de recevoir une plaque/trophée Simsports Canada, livraison gratuite pour les résidents de la province de Québec seulement. Les pilotes hors de la province de Québec doivent payer des frais d'expédition en fonction de leur emplacement.

25. SYSTÈMES DE COMMUNICATIONS

25.1 – Le système de communication audio utilisé par Simsports Canada est Discord, de ce fait tous pilotes inscrits doivent obligatoirement être connectés au canal audio « GT3 » pendant les événements officiels de la ligue. Les pilotes doivent respecter les points suivants en tout temps sous peine de sanction possible par la direction ou les commissaires.

- En pratique, le lobby est ouvert à tous, il est libre de parler en tout temps.
- En qualification, le silence radio est obligatoire (Mics out).
- En course, ce même lobby devient le canal principal pour les communications des administrateurs et tous pilotes participants à la course doivent obligatoirement rester connectés à ce canal (Mics out).

En qualification et course, aucune discussion générale ne sera tolérée sous peine de pénalité qui sera déterminé en conséquence des comportements verbaux.

Aucune communication envers un autre pilote ne sera tolérée pendant la course.

- Le push-to-talk de Discord doit absolument être configuré et utilisé, nous ne voulons pas entendre les bruits ambiants.