Correction du 20.10.2026 : rouge barré = ancien texte erroné ; vert = texte correct.

Briefing sportif

1 Respect

Traite les autres pilotes avec respect sur la piste comme en dehors. Évite les « Dive Bombs » et ne change ni de couloir ni de trajectoire si une autre voiture est proche ou à ta hauteur.

2 Règles de pilotage

Le championnat s'inspire des réalités du sport automobile et de ses règles. La manifestation se déroule conformément au Code sportif international de la FIA et à ses annexes, au Règlement sportif national de l'ASS, aux dispositions de la NSK, au règlement standard de la NSK pour les courses virtuelles sur circuit et au règlement particulier (les liens vers tous les règlements et textes applicables figurent au point 7 du règlement général SSRS).

3 Aides à la conduite et réglages du véhicule

Véhicule : La SSRS TC351 est utilisée avec un setup fixe. Seuls l'ABS, le TC, l'ESC et la répartition de freinage sont réglables.
Ligne de trajectoire : Dans les catégories PRO, LADIES, JUNIORS et Ü50, l'affichage de la ligne de trajectoire est interdit en qualifications et en course.
~~**Différence qualifications / course :** En qualifications, l'ABS, le TC, l'ESC et la répartition de freinage sont libres, l'usure des pneus et les dommages sont à 0 %. En course,~~ **Les jours de course, aux essais, en qualifications et en course,** l'ESC est à 0 %, l'usure des pneus à 100 % et les dommages à 50 %. **L'ABS, le TC et la répartition de freinage restent libres.** Anticipe la dégradation des pneus **dès les qualifications et** sur la distance de course et roule prudemment après un contact.
Autres réglages serveur : Gomme medium, carburant 30 l, consommation 0 %, niveau d'adhérence optimum.
Aucun réglage personnel : Tous les simulateurs sont réglés de manière centralisée sur des valeurs identiques (angle de braquage 900°, force du retour de force 50 %). Toute modification du matériel, des logiciels ou des réglages en jeu est interdite. Tu peux bien sûr adapter la position du siège et des pédales.

4 Problèmes techniques avec le simulateur

Si tu rencontres un problème technique avec le simulateur, signale-le immédiatement au Center Manager ou au commissaire technique. En cas de problème technique pendant une session, lève le bras et fais-toi remarquer sans déranger les autres pilotes. En cas de panne en qualifications, la reprise du temps au tour déjà réalisé n'est pas possible pour des raisons techniques. En cas de panne pendant la course, le ou la pilote doit repartir en course depuis la voie des stands avec le simulateur ou un simulateur de remplacement (si disponible).

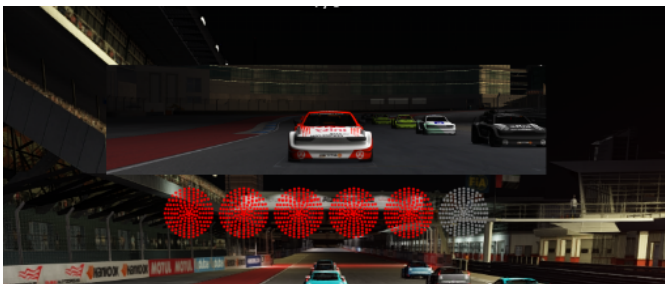
5 Durée des sessions

En qualifications, une fois la durée de la session écoulée, tu disposes encore d'un temps équivalent à 105 % du meilleur tour réalisé jusque-là sur le serveur pour terminer ton tour en cours. En course, le temps restant maximal après le passage de la ligne d'arrivée est de 100 secondes.

6 Départ de la course

Grille de départ : Les courses 1 et 3 s'élancent selon le résultat des qualifications. Les courses 2 et 4 s'élancent avec une grille inversée sur les cinq premiers : les cinq premiers de la course précédente s'alignent dans l'ordre inverse.

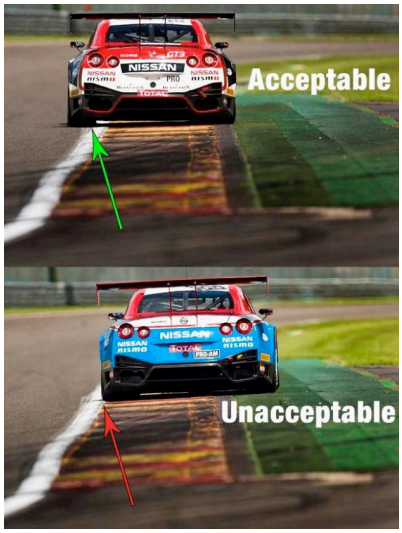
Après le passage de la pause de 30 secondes à la grille, tu disposes de 4 minutes jusqu'à l'apparition successive des feux rouges. Assure-toi impérativement que ton volant est droit. Le départ se déroule en « Locked Start ». Cela signifie que toutes tes commandes (accélérateur, boîte) ne fonctionnent qu'après l'allumage et l'extinction du dernier feu rouge du feu de départ.



Au départ, les voitures sont très proches les unes des autres, en particulier sur le chemin du premier virage. Si des voitures se trouvent devant toi, tu dois freiner nettement plus tôt que d'habitude. La course ne se joue pas au premier virage – tu auras encore de nombreuses occasions de dépasser par la suite.

7 Sorties de piste en qualifications et en course

En qualifications, un tour est invalide si le temps au tour passe au rouge. Les limites de piste sont réglées de sorte qu'au moins deux roues doivent rester à l'intérieur des lignes blanches de la piste. Les dépassements des limites de piste sont également sanctionnés en course.



8 Zones lentes

En course, tous les endroits permettant de gagner un avantage (p. ex. les surfaces bétonnées à côté du tapis vert) sont couverts par une zone lente. Cela signifie que ta vitesse est réduite dès que tu quittes la piste et jusqu'à ce que tu y reviennes. La direction de course examine malgré tout le comportement en piste et sanctionne tout avantage obtenu en quittant ou en coupant la piste.



9 Rendre la position

Si tu pousses hors de la piste ou si tu sors un autre pilote par des moyens déloyaux, tu peux en règle générale éviter une sanction de la direction de course en rendant immédiatement la position.

10 Pénalités drive-through

Une pénalité drive-through doit être purgée dans les 3 tours suivant son affichage par la direction de course. Le ou la pilote peut donc effectuer au maximum trois tours complets après la notification avant de devoir passer par la voie des stands. En cas de non-respect, une pénalité de 45 secondes est appliquée après la course. Selon le message du système, le passage doit durer au moins 14 secondes. Respecte la limitation de vitesse dans la voie des stands, sinon la pénalité n'est pas prise en compte.

La pénalité drive-through s'affiche automatiquement en haut de l'écran au moment où elle est infligée, puis à chaque passage sur la ligne de départ/arrivée.



11 Affichage des avertissements et pénalités de la direction de course

Toutes les pénalités et tous les avertissements de la direction de course s'affichent en haut de l'écran, juste au-dessus du rétroviseur virtuel. L'affichage apparaît 2 fois pendant 4 secondes, toujours après la ligne de départ/arrivée, sous la forme : « NOM + 10 » ou « NOM - WARNING », directement adressé au ou à la pilote.

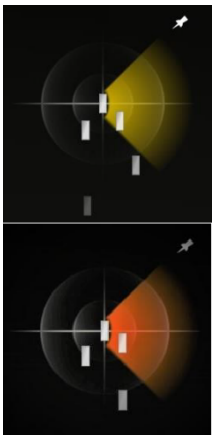




12 Aides en jeu

12.1 Utilisation de l'Helicorsa

Utilise l'« Helicorsa » (radar) pour voir où se trouve la concurrence. L'« Helicorsa » est une fonction radar qui t'indique la position des voitures autour de toi. Le radar n'apparaît sur ton écran que lorsque d'autres voitures sont vraiment très proches. Il s'affiche en haut au centre de l'écran.

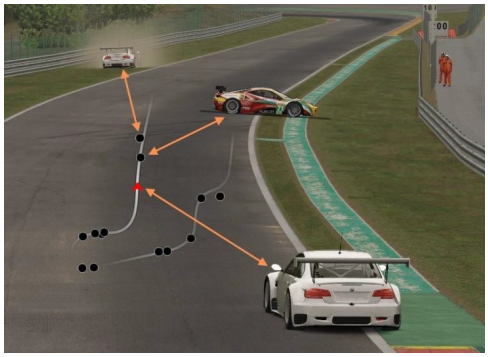


Légèrement décalé
Dès qu'un concurrent place l'avant de sa voiture près de ton pare-chocs, cela apparaît par un secteur radar jaune. À partir de ce moment, tout changement de couloir ou de trajectoire est interdit et tu dois laisser de la place à l'autre voiture dans les virages.

Directement à ta hauteur
Dès qu'un concurrent se trouve à côté de ta voiture, cela apparaît par un secteur radar orange. À partir de ce moment, tout changement de couloir ou de trajectoire est interdit et tu dois laisser de la place à l'autre voiture dans les virages.

12.2 Carte de la piste

La carte de la piste est visible en bas de ton écran, légèrement à droite du centre.
Elle montre le secteur de piste où tu te trouves. Les autres voitures apparaissent sous forme de points noirs. Utilise cette carte pour éviter un « unsafe return ». Si tu as quitté la piste à la suite d'un accident ou d'une erreur, tu dois t'assurer de ne gêner aucune autre voiture en y revenant.



13 Drapeau bleu

Le drapeau bleu indique (à l'écran ou par un clignotement bleu de ton affichage) que tu vas être doublé d'un tour. Tu dois laisser passer la voiture qui arrive sans lutter pour la position, afin de ne pas influencer la bataille entre les pilotes de tête.



14 Drapeau jaune

Le drapeau jaune indique (à l'écran ou par un affichage jaune) qu'un incident s'est produit sur la piste devant toi. Il peut s'agir d'une voiture arrêtée, d'un accident, de débris, d'huile, etc. Tu dois réduire ta vitesse et rouler prudemment. Les dépassements sont interdits à ce moment-là.



Attention : Dans la simulation, le drapeau jaune apparaît chaque fois que la voiture devant toi sort des « track limits ». Il n'est alors affiché que très brièvement.

Driving Center ASSR Regensdorf & Sennwald
racingfuel SIMULATORS
MOTORWORLD
RACE-CENTERS.COM
simtrack
auto sport
AUTO ZURICH
L'Amante

15 Utilisation des simulateurs

15.1 Réglage du simulateur

Tous les participants pilotent sur des simulateurs réglés de manière identique avec le même matériel, ce qui garantit l'égalité des chances.



1	Pédales d'accélérateur et de frein : Une fois installé dans le simulateur, tu peux régler toi-même la position des pédales en tirant vers le haut un levier situé entre tes jambes.
2	Si la hauteur du volant ne te convient pas, le Center Manager le règle pour toi. Veille à ne pas t'appuyer sur le volant en montant et en descendant, afin de ne pas l'endommager.

15.2 Interdiction du clavier et de la touche Échap

Il est interdit d'effectuer la moindre modification au clavier, par exemple de changer de vue ou d'ouvrir des applications AC. Il est également interdit de se replacer aux stands pendant une session en cours.

16 Déconnexion et reconnexion

Même si c'est peu probable, une déconnexion peut survenir aux essais, en qualifications et en course. Tu peux toutefois revenir à l'écran de chargement, et donc en piste, en quelques secondes. Le Center Manager peut t'aider.

Essais et qualifications : les déconnexions ou pannes individuelles n'entraînent ni redémarrage ni report. La session ne peut être relancée que si un centre entier tombe en panne avant que 50 % de la session d'essais et de qualifications ne se soit écoulée.

Course : les déconnexions, accrochages au départ ou pannes individuels n'entraînent ni redémarrage ni report. Si un centre entier tombe en panne avant le départ, la session peut être retardée. Dans ce cas, la session est relancée, car un redémarrage du serveur n'est pas possible. Les voitures concernées partent le cas échéant depuis la dernière ligne. En cas de carambolage au virage 1 impliquant plus de 9 voitures (33 %) du plateau, un restart peut être envisagé. La direction de course replace tous les pilotes sur la grille.

Règle générale : la direction de course peut retarder le départ de la session suivante jusqu'à ce que les pilotes concernés soient de retour sur le serveur. Cela se fait par un redémarrage de session, pendant lequel les pilotes peuvent continuer à rouler sur la piste.