

French version will follow

Basic Driving Rules – Multi-Class Etiquette

1. Respect class battles

Faster class drivers: **don't interfere in slower class fights**. Let them race. Time your pass so it doesn't affect their battle. Slower class cars should **not defend against faster class cars**. You're not in the same race — focus on your own class battle.

2. Blue flags ≠ jump off track

Blue flags mean a faster class is approaching — not that you must leave the racing line. In multi-class racing, blue flags have different meanings depending on the situation. If a car from your own class is lapping you, you must let them pass safely and without blocking, as they are racing for position ahead. If a faster class car (e.g., Hypercar, LMP2) is approaching, you do not need to jump off line — just hold a predictable line and let the faster car find a safe way to pass. In both cases, be aware of your surroundings, avoid sudden moves, and prioritize safety.

3. No divebombs

Overtakes must be done cleanly and with enough room.

4. Be predictable

Sudden moves or erratic driving are dangerous in multi-class. Whether you're passing or being passed, **stay consistent and communicate with your driving**.

5. Patience pays off

The race is long. Don't take unnecessary risks in traffic. Sometimes waiting one more corner is safer — and faster — than forcing a risky pass.

6. If you make contact, wait

If you cause someone to spin or crash, show sportsmanship: slow down, wait, and give the position back if appropriate

7. High beams Flash

You can use the flash to signal your position, not to distract.

8. No Zig Zag

Defenders are allowed one defensive trajectory change. The move back to the racing line doesn't count.

9. Be Gentlemans & Race clean

Penalty System – Time Penalties for Infractions

We want to race more and do less stewarding and we want you to try stuff and race out there while not being scared of penalties. Only reported incidents via the Simgrid platform will be penalized. Please note that this basic penalty system is subject to change during the championship. We will start with this and adapt.

Minor Infractions (5-second penalty)

These are typically unintentional and have limited impact on others.

- Minor blocking or weaving (Defender is allowed one defensive move while defending)
- Avoidable contact that doesn't result in a spin or loss of multiple positions

Moderate Infractions (15-second penalty)

Incidents that affect another driver or show a lack of judgment.

- Causing a spin or significant loss of position
- Unsafe rejoin with mild impact on others, no contact
- Forcing another car off track
- Ignoring blue flags or impeding a faster class during a pass
- Gaining an advantage through contact and not giving the place back (Bump to pass)

Serious Infractions (30-second penalty)

Incidents that are reckless, dangerous, or show disregard for others.

- Divebomb or late lunge with large impact on the race of others
- Unsafe rejoin with large impact on others (ie : causing heavy damage, other car need to go off track etc.)
- Repeated blocking or weaving, Brake checks , Dangerous behaviour.

- Contact with another car for not applying the brakes when losing control of your car
- Ignoring multiple blue flags and affecting a battle in another class (for exemple an. LMGT3 defending against an Hypercar... yes we have seen this)
- Unsafe driving during safety car, formation lap or in the pits

Severe / Intentional Misconduct (Disqualification or Ban)

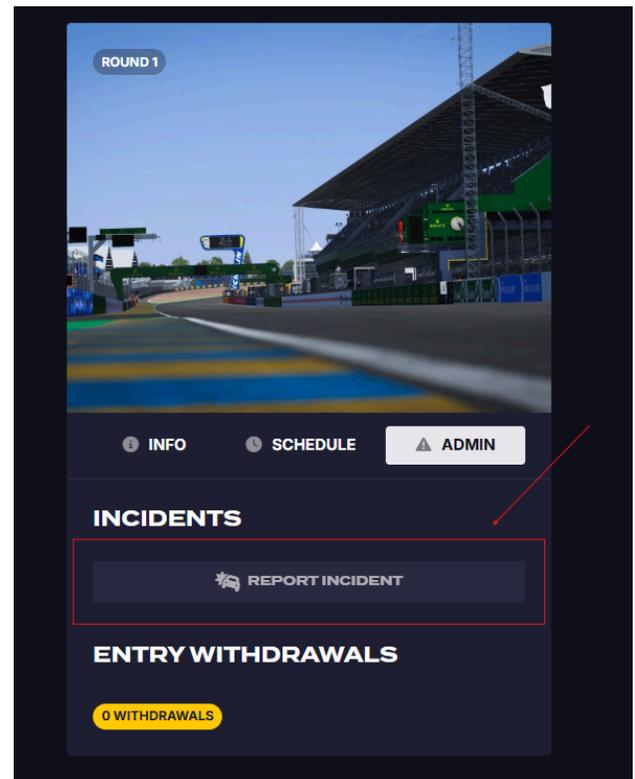
- Intentional wrecking or retaliation
- Toxic behavior (voice/text) during or after the race
- Repeated serious infractions across events
- Verbal abuse or hate speech
- Cheating, glitch exploitation, or clear rule manipulation

🕒 **Penalty Application:**

Penalties will be reviewed and applied post-race by the admins. Any time penalties will be added to the final race result. In case a time penalty doesn't sufficiently address the impact (e.g., ruining someone's race entirely), the amin team might update the penalty system for the following race.

✉️ **Incident Reports:**

Drivers have **48 hours** after the race to submit incidents via Simgrid. Make sure you provide all the info needed for the admins to analyze the incident. For example recording of exterior & interior of both cars with HUD so we can see driver inputs , top view etc. Incomplete report won't be processed.



Règles de Conduite de Base – Étiquette Multi-Classe

1. Respect des batailles de classe

Pilotes de classe rapide : n'interférez pas dans les batailles des classes plus lentes. Laissez-les se battre. Calculez votre dépassement pour ne pas impacter leur duel.

Les voitures de classe plus lente ne doivent pas défendre contre les voitures plus rapides. Vous n'êtes pas dans la même course — concentrez-vous sur votre propre bataille de classe.

2. Drapeaux bleus ≠ se jeter hors piste

Les drapeaux bleus signifient qu'une voiture d'une classe plus rapide approche — pas que vous devez quitter la ligne de course.

En multi-classe, les drapeaux bleus ont différentes significations selon la situation. Si une voiture de **votre propre classe** est en train de vous prendre un tour, vous devez la laisser passer **en toute sécurité et sans bloquer**, car elle est en avance au classement.

Si une voiture de **classe plus rapide** (ex : Hypercar, LMP2) arrive, vous **n'avez pas besoin de quitter la trajectoire de course** — tenez simplement votre ligne de façon prévisible et laissez la voiture plus rapide trouver un endroit sûr pour dépasser.

Dans tous les cas, soyez conscient de ce qui se passe autour de vous, évitez les mouvements brusques, et privilégiez la sécurité.

3. Pas de divebombs

Les dépassements doivent être faits proprement et en laissant suffisamment d'espace.

4. Soyez prévisible

Les mouvements soudains ou une conduite erratique sont dangereux en multi-classe. Que vous dépassiez ou soyez dépassé, restez constant et communiquez par votre

comportement en piste.

5. **La patience est payante**

La course est longue. Ne prenez pas de risques inutiles dans le trafic. Parfois attendre un virage de plus est plus sûr — et plus rapide — que forcer un dépassement risqué.

6. **Si vous causez un contact, attendez**

Si vous faites tourner ou crasher quelqu'un, montrez votre esprit sportif : ralentissez, attendez, et redonnez la position si c'est approprié.

7. **Utilisation des phares**

Vous pouvez utiliser le flash pour signaler votre présence, mais pas pour distraire ou intimider.

8. **Pas de zigzag**

Le défenseur est autorisé à **faire un seul changement de trajectoire**. Le retour à la ligne de course ne compte pas comme un changement.

9. **Soyez gentlemen & courez proprement**

 **Système de Pénalités – Pénalités de Temps pour Infractions**

On veut passer plus de temps à courir qu'à faire de l'arbitrage, et on veut que vous osiez vous battre sans avoir peur des pénalités. **Seuls les incidents rapportés via la plateforme Simgrid seront pénalisés.** Veuillez noter que ce système de pénalités pourrait évoluer durant le championnat. On commence avec ça, et nous ajusterons si nécessaire.

Infractions Mineures (pénalité de 5 secondes)

Généralement involontaires et à impact limité :

- Blocage ou zigzag mineur (le défenseur est autorisé à une seule manœuvre défensive)
- Contact évitable qui ne cause pas de tête-à-queue ni perte significative de positions

Infractions Modérées (pénalité de 15 secondes)

Incidents qui affectent un autre pilote ou démontrent un manque de jugement :

- Faire tourner un concurrent ou causer une perte de position importante
- Retour en piste dangereux avec impact léger, sans contact

- Forcer une autre voiture hors piste
- Ignorer les drapeaux bleus ou gêner une classe plus rapide lors d'un dépassement
- Gagner un avantage via un contact et ne pas rendre la position ("bump to pass")

Infractions Graves (pénalité de 30 secondes)

Incidents considérés comme imprudents ou dangereux :

- Divebomb ou dépassement tardif causant un gros impact
- Retour en piste dangereux ayant de lourdes conséquences (ex : gros dégâts, voiture forcée à sortir de piste)
- Blocage répété, zigzag abusif, "brake check", comportement dangereux
- Contact causé par absence de freinage lors de perte de contrôle
- Ignorer plusieurs drapeaux bleus et impacter une bataille dans une autre classe (ex : un LMGT3 défendant contre un Hypercar... oui, c'est déjà arrivé)
- Conduite dangereuse pendant la période de safety car, de tour de formation ou dans les puits

Fautes Sévères / Comportement Intentionnel (Disqualification ou Bannissement)

- Collision intentionnelle ou vengeance
- Comportement toxique (voix/texte) pendant ou après la course
- Infractions graves répétées sur plusieurs événements
- Abus verbal ou propos haineux
- Triche, exploitation de bugs ou manipulation claire du règlement

🕒 Application des Pénalités :

Les pénalités seront révisées et appliquées après la course par les admins.

Les pénalités de temps seront ajoutées aux



résultats finaux.

Si une pénalité de temps ne suffit pas à corriger l'impact d'un incident (ex : ruiner complètement la course d'un pilote), l'équipe d'admins se réserve le droit d'ajuster le système de pénalités pour les courses suivantes.

 **Rapport d'Incidents :**

Les pilotes ont **48 heures** après la course pour soumettre un rapport d'incident via Simgrid. Assurez-vous de fournir toutes les informations nécessaires pour permettre une analyse complète :

- Vidéo extérieure et intérieure des deux voitures
- Affichage HUD visible pour voir les entrées du pilote
- Vue du dessus si possible

Un rapport incomplet ne sera pas traité.