IronRace Series — Règlement Saison 0 (version 1.0)

Oct 18, 2026

Version 1.0, applicable à la Saison 0 (du 9 décembre 2026 au 28 février 2027). Chaque pilote l'accepte en s'inscrivant sur le site. Le barème des pénalités est dans l'onglet « Barème des pénalités » ; les changements par rapport à la version 0.9 sont listés dans l'onglet « Changements 0.9 → 1.0 ».

Partie A — La ligue

Article 1 — Esprit et principes

1.1 IronRace Series est une ligue de sim racing multi-jeux, gratuite, organisée par PodRT. Elle récompense la régularité, la propreté et la capacité à s'adapter d'une discipline à l'autre autant que la vitesse pure.

1.2 La Saison 0 est une saison d'essai : formats, barèmes et outils y sont testés en conditions réelles et peuvent être ajustés entre deux manches (article 22).

1.3 Chaque pilote s'engage à courir proprement, à respecter les autres participants et le staff, et à accepter les décisions de la commission sportive.

1.4 Une position ne vaut jamais un accident. Un pilote qui gagne une place en provoquant un contact, même sans le vouloir, la rend dès que possible et sans risque (article 16.1).

Article 2 — Participation

2.1 **Inscription.** Gratuite, uniquement sur le site, avec un compte Discord. Le pilote renseigne un pseudo, un numéro de course et son identifiant pour chaque jeu qu'il court. Il doit être membre du serveur Discord de la ligue : rôles, briefings et réclamations y passent. Les inscriptions restent ouvertes toute la saison.

2.2 **Pseudo et numéro.** Uniques dans la ligue ; numéro de 2 à 999, choisi parmi les numéros libres. Le n° 1 est réservé au champion du Grand Chelem, de la fin de la saison qu'il a gagnée jusqu'à la fin de la saison suivante ; pendant ce temps, son numéro habituel lui est réservé, et il le retrouve automatiquement en perdant le titre. Un pseudo trop proche d'un pseudo existant ou offensant est refusé.

2.3 **Identifiant en jeu.** Exactement celui qui apparaît dans le jeu ; il sert à reconnaître le pilote dans les résultats. Un pilote qui court sous un autre nom peut ne pas être classé.

2.4 **Validation.** Une inscription reste « en attente » jusqu'à sa validation par le staff ; seul un pilote validé peut confirmer sa présence à une manche.

2.5 **Âge.** Un pilote de moins de 15 ans doit avoir l'accord d'un parent, déclaré dans son profil.

2.6 **Contenu requis.**

Jeu	Contenu requis en Saison 0
F1 25	Jeu + pack Saison 2026
Le Mans Ultimate	Jeu de base (aucun DLC)
EA Sports WRC	Jeu de base
MotoGP 26	Jeu de base

2.7 **Nombre de jeux.** Un, plusieurs ou les quatre championnats. À partir de deux, le pilote entre au Grand Chelem (article 11).

2.8 **Un pilote, un compte.** Chaque pilote court avec son propre compte, sur le site comme en jeu. Faire courir quelqu'un d'autre sous son identifiant est sanctionné (barème, comportement).

2.9 **Matériel.** Volant, manette ou clavier sont autorisés. Tout logiciel, macro ou script qui pilote à la place du joueur est interdit (article 17.4). Les overlays et applications tierces (SimHub, CrewChief, tableaux de bord…) sont autorisés s'ils n'affichent que des informations que le jeu donne déjà à tous les pilotes (positions, écarts, carburant, usure) ; le radar et la vue relative sont autorisés pour tous, par sécurité. Les repères de freinage affichés par un overlay sont interdits en licences Or et Platine. Est interdit tout overlay qui donne une information cachée par le jeu ou nettement plus difficile à obtenir pour les autres (télémétrie d'un adversaire, données lues dans la mémoire du jeu…), ou qui rétablit une aide interdite par sa licence (trajectoire idéale en Platine, par exemple).

Article 3 — Licences, classes et lobbys

3.1 **Quatre licences.** Dans chaque jeu, un pilote détient une licence : Bronze, Argent, Or ou Platine, indépendante des autres jeux.

3.2 **Classes par licence.**

Jeu	Bronze	Argent	Or	Platine
Le Mans Ultimate	LMGT3	LMP3	LMP2 (ELMS)	Hypercar
EA Sports WRC	Junior WRC	WRC2	WRC	WRC
MotoGP 26	Moto3	Moto2	MotoGP	MotoGP

Jeu	Bronze	Argent	Or	Platine
F1 25	Grille Bronze	Grille Argent	Grille Or	Grille Platine

En MotoGP 26 et en EA Sports WRC, Or et Platine roulent dans la même classe : seules les aides les distinguent. En WRC, chaque licence a son club Racenet.

3.3 **Ouverture d'une catégorie.** À partir de 10 pilotes. Sinon, ses pilotes courent dans la catégorie inférieure, avec ses classes et ses règles, et ainsi de suite jusqu'au Bronze.

3.4 **Saison 0.** Tout le monde démarre et court toute la saison en Bronze. Les montées et descentes suivent un régime à part : après chaque manche, le site fait un premier tri des pilotes à faire monter ou descendre, puis la commission des licences décide si chacun monte, descend ou reste. En Saison 0, cette licence est purement indicative : elle s'affiche sur le profil, le pilote continue de courir et de marquer en Bronze, et elle devient sa licence de départ en Saison 1. Le tri et la décision regardent ensemble la vitesse (palier du chrono de référence, écart au vainqueur en course), la propreté (note de propreté d'au moins 5,00 et en hausse) et la régularité (plusieurs manches dans le haut de sa licence) ; on monte ou on descend d'une licence à la fois. La commission peut aussi placer d'office un pilote plus haut quand sa vitesse ne correspond manifestement pas à sa licence, chrono ou courses à l'appui. La présence minimale de l'article 8.2 ne s'applique pas en Saison 0.

3.5 **À partir de la Saison 1.** Montées et descentes décidées à l'intersaison, d'après la saison écoulée. Un pilote peut refuser une montée une seule fois par jeu.

3.6 **Lobbys (F1 25, MotoGP 26).** Les confirmés sont répartis en lobbys de 10 à 22 pilotes, du plus haut niveau au plus bas. Une licence d'au moins 10 confirmés a son lobby ; une plus petite roule avec la licence du dessous (par exemple, des Or trop peu nombreux roulent avec les Argent). Au-delà de 22, les moins bien classés passent au lobby suivant, complété jusqu'à 10 par les mieux classés de la licence du dessous. Lobbys publiés sur Discord à la clôture des confirmations. Les classements restent séparés par licence ; à licence égale, un pilote d'un lobby plus haut est classé devant. En MotoGP 26, un lobby mixte roule dans la classe de sa licence la plus basse. Le Mans Ultimate : un serveur multiclasse ; EA Sports WRC : un club par licence.

Article 4 — Écuries

4.1 **Composition.** Deux pilotes de la même licence, dans un même championnat. L'un crée l'écurie sur le site et transmet le code d'invitation à l'autre.

4.2 **Nom.** Libre, dans le respect de l'article 17. Un nom trop proche d'une écurie existante est refusé. Une écurie peut s'aligner sous le même nom dans plusieurs jeux ; seuls ses membres peuvent alors réutiliser ce nom.

4.3 **Points.** Somme des points de ses deux pilotes. L'écurie de chaque pilote est figée à la publication des résultats de chaque manche : un pilote qui part garde ses points personnels et ceux qu'il a apportés restent à l'écurie. Les écuries sont figées après la première manche du jeu, sauf pour accueillir un nouvel arrivant, remplacer un pilote qui part, ou un changement d'écurie, une fois par saison et avec l'accord du staff. Si les deux pilotes n'ont plus la même licence, le créateur garde l'écurie et l'autre cherche un coéquipier de sa licence ; en Saison 0, cela se fait à l'intersaison.

4.4 **Équipe en jeu (F1 25, MotoGP 26).** Chaque écurie roule sous les couleurs d'une équipe du jeu, choisie lors d'une draft avant la première manche ; deux pilotes au plus par équipe du jeu dans une même grille. En Saison 0, l'ordre de choix suit la moyenne des chronos de référence validés des deux pilotes (article 6) ; ensuite, l'ancienneté. Une écurie qui change de licence, ou créée après la draft, choisit parmi les équipes libres. Dans un lobby mixte, celle de la licence la plus basse prend une équipe libre pour la soirée ; en MotoGP 26, les écuries d'une licence plus haute empruntent une équipe de la classe roulée. Avec les performances égales, ce choix n'a aucun effet sur la vitesse.

4.5 **Réservistes.** Un pilote validé sans écurie peut remplacer un titulaire absent. À la clôture des confirmations, chaque écurie dont un titulaire n'a pas confirmé reçoit un réserviste confirmé de la même licence (s'il n'y en a pas assez pour toutes, les écuries sont tirées au sort et chacune reçoit un premier réserviste avant qu'une autre n'en reçoive un second, réservistes par ordre de confirmation, ceux qui ont deux absences non prévenues en dernier). Il roule sous les couleurs de l'écurie ; ses points comptent pour lui, pas pour l'écurie. La direction de course peut modifier une attribution.

Article 5 — Aides au pilotage

5.1 Les aides visées sont celles du jeu (antipatinage et ABS d'assistance, stabilité, freinage ou direction assistés, trajectoire idéale…). Les systèmes propres à la voiture (ABS ou antipatinage réglables d'une GT3) ne sont pas des aides. Embrayage et talon-pointe automatiques sont autorisés partout.

Licence	Aides autorisées	Boîte
Bronze	Toutes	Automatique autorisée
Argent	Toutes	Automatique autorisée
Or	Trajectoire idéale uniquement	Manuelle
Platine	Aucune	Manuelle

5.2 En F1 25 et MotoGP 26, un lobby d'une seule licence n'autorise que ses aides. Dans un lobby mixte et sur le serveur multiclasse de Le Mans Ultimate, le lobby autorise les aides de la licence la plus basse ; chaque pilote désactive celles que sa licence interdit. En EA Sports WRC, l'assistance est autorisée dans les clubs Bronze et Argent, interdite en Or et Platine.

5.3 En Le Mans Ultimate, les aides utilisées sont relevées dans le fichier de résultats, sauf la trajectoire, contrôlée sur replay en cas de doute. Ailleurs, le staff peut demander une capture ou une vidéo des réglages.

5.4 Courir avec une aide interdite entraîne la disqualification de la session (barème).

Article 6 — Chronos de référence et note de propreté

6.1 **Chronos de référence.** Chaque jeu a une épreuve contre-la-montre permanente (circuit, véhicule et conditions fixés). Le pilote envoie son meilleur temps avec une preuve sur la page Chronos du site ; il compte une fois vérifié par le staff. Les paliers des licences sont des pourcentages du record du monde de l'épreuve : par défaut Platine jusqu'à 102 %, Or jusqu'à 104 %, Argent jusqu'à 107 %, Bronze au-delà (ajustables par le staff, épreuve par épreuve). La commission des licences s'en sert, avec la note de propreté et les résultats, pour placer un nouveau pilote ailleurs qu'en Bronze. Une capture envoyée n'est visible que du staff et du pilote.

6.2 **Note de propreté.** De 1 à 9,99, elle part de 5,00 dans chaque jeu. Après chaque course : +0,40 sans incident ; sinon +0,30 moins 0,10 par point d'incident, sans baisser de plus de 0,30 : une mauvaise course ne suffit jamais à faire chuter la note. Points d'incident : 3 par décision de la commission (pénalité, déclassement, pénalité de grille), 1 par avertissement de la commission, 1 par pénalité du jeu, 0,5 par contact avec un autre pilote, 0,25 par dépassement des limites de piste. Ce qui compte dépend du jeu : F1 25, les pénalités du jeu et les décisions de la commission ; Le Mans Ultimate, les contacts, les limites de piste, les pénalités du jeu et les décisions de la commission ; MotoGP 26, les pénalités du jeu (long lap, temps ajouté, relevées par la direction de course) et les décisions de la commission, sans les simples avertissements de limites de piste ; EA Sports WRC, les pénalités seulement (Racenet et commission).

Partie B — La compétition

Article 7 — Calendrier, formats et réglages

7.1 **Calendrier.** Cinq manches par jeu, soit vingt manches, du 9 décembre 2026 au 28 février 2027 (dernier rallye WRC inclus), en cycles de deux semaines : semaine A, MotoGP 26 le mercredi et Le Mans Ultimate le vendredi ; semaine B, F1 25 le vendredi et rallye EA Sports WRC ouvert toute la semaine. Deux semaines sans course pendant les fêtes (du 21

décembre au 3 janvier) coupent la saison, et une semaine staff la clôt. Calendrier publié sur le site. Une manche qui ne peut pas se tenir (serveur ou jeu en panne, direction de course absente) est reportée à une date annoncée au moins 48 heures avant, au plus tard pendant la semaine staff de fin de saison.

7.2 **Formats.**

Jeu	Format d'une manche	Particularités
F1 25	Qualifications courtes + course à 100 % de la distance	Une grille par lobby (article 3.6) ; grille de départ officielle publiée sur le site, pénalités de grille comprises
Le Mans Ultimate	Qualifications de 15 min (chacun seul en piste) + course de 2 heures, en solo, serveur multiclasse	Stratégie libre : la consommation et l'usure réalistes imposent de s'arrêter au stand
EA Sports WRC	Rallye de 6 spéciales dans le club de sa licence, ouvert 7 jours, couru en différé	Mêmes spéciales, météo et heure dans les quatre clubs ; dégâts normaux, usure de piste moyenne ; redémarrages illimités en Saison 0 ; Power Stage à points bonus
MotoGP 26	Qualifications de 15 min + sprint à 50 % + course à 100 %	Le sprint rapporte la moitié des points ; sprint et course partent sur la grille officielle

7.3 **Réglages des lobbys.** Fixés par la direction de course, identiques pour tous et publiés avec le bulletin météo. En Saison 0 : F1 25, performances égales, dégâts Standard, voiture de sécurité activée, réglages des voitures libres et aucune IA dans les grilles ; Le Mans Ultimate, dégâts High, consommation et usure réalistes, couvertures chauffantes autorisées ; MotoGP 26, physique Pro (« Expérience de jeu » sur Pro), collisions activées, dégâts désactivés, usure des pneus et consommation activées en qualifications et en course, pénalités du jeu actives (limites de piste, long lap). Dans tous les jeux, la météo est tirée par le site (article 8.3).

7.4 **Plateformes.** Le cross-play est utilisé partout où le jeu le permet. Un pilote sur une plateforme que le lobby ne peut pas accueillir ne peut pas être classé dans ce championnat.

7.5 **Manches interlude.** Des soirées Wreckfest peuvent être organisées entre les manches ; elles ne rapportent aucun point.

Article 8 — Déroulement d'une manche

8.1 **Confirmation de présence.** Sur le site, au plus tard 48 heures avant le départ. Au-delà du nombre de places, liste d'attente dans l'ordre des confirmations. Désistement sur le site au plus tard une heure avant le départ ; la place passe au premier de la liste d'attente.

8.2 **Absence non prévenue.** Pilote confirmé qui ne prend part à aucune session, ou qui se désiste moins d'une heure avant le départ. Première : avertissement. Deuxième : fin de liste d'attente pour le reste du championnat. Troisième : retrait du championnat. Le bot prévient le pilote en message privé ; une absence justifiée auprès du staff peut être excusée. Présence minimale : 3 des 5 manches d'un jeu pour monter de licence dans ce jeu (à partir de la Saison 1 ; en Saison 0, article 3.4) et compter au Grand Chelem.

8.3 **Bulletin météo.** Annoncé 48 heures avant le départ, avec les réglages du lobby.

8.4 **Horaires.** Départ à 21 h, heure de Paris, comme toutes les heures du règlement. Le lobby ouvre 30 minutes avant les qualifications. Seuls les pilotes confirmés, la direction de course et les casteurs (en spectateur quand le jeu le permet) y entrent ; la direction de course en exclut toute autre personne. À l'ouverture du lobby, la direction de course lit le briefing (consignes, points du circuit à surveiller) dans le vocal Discord, puis le publie par écrit sur Discord, en français et en anglais, pour les pilotes malentendants ou arrivés en retard ; chaque pilote est réputé en avoir pris connaissance. Un pilote en retard peut rejoindre pendant les qualifications si le jeu le permet ; sans temps, il part en fond de grille. Un pilote absent au départ sans avoir prévenu a une absence non prévenue (article 8.2).

8.5 **Pause stratégie.** Entre la fin des qualifications et le départ de la course, une pause de 5 minutes laisse à chacun le temps de préparer sa stratégie (pneus, carburant, arrêts) ; en MotoGP 26, elle prend place avant le sprint.

8.6 **Tour de formation et départ.** Pendant le tour de formation, chaque pilote garde sa place, sans dépasser ni zigzaguer dangereusement. En Le Mans Ultimate (départ lancé), le peloton garde sa position et son allure jusqu'au feu vert ; dépasser avant la ligne de départ est sanctionné. Au premier virage, chacun freine en tenant compte de la densité du peloton (article 12.3). Après le drapeau à damier, chacun quitte la session ou retourne au garage, sans s'arrêter ni tourner sur la piste. En MotoGP 26, chacun reste dans le lobby jusqu'à ce que la direction de course (ou le casteur) annonce que les résultats sont validés : un pilote parti avant n'apparaît pas dans le classement du jeu, et n'est classé que s'il prouve son arrivée (vidéo ou capture, article 18.2) dans les 24 heures. Dans tous les jeux, on ne percute jamais un autre pilote : avec un volant à retour de force puissant, un choc peut blesser les poignets d'un pilote qui roule encore ou vient de finir. Un contact volontaire après l'arrivée est sanctionné comme un contact volontaire en course (barème).

8.7 **Déconnexion.**

- F1 25 : réinvité par l'organisateur dans les 2 minutes si le jeu le permet ; sinon classé à l'abandon.
- Le Mans Ultimate : le pilote rejoint le serveur par ses propres moyens et reprend au stand.
- MotoGP 26 : réinvité par l'organisateur ; s'il ne peut pas rejoindre, classé à l'abandon. Le pilote prouve sa déconnexion (vidéo ou capture) auprès du staff dans les 24 heures ; sans preuve, elle est traitée comme un abandon volontaire (barème).
- EA Sports WRC : sans objet (différé).

Déconnexion en fin de course (F1 25, Le Mans Ultimate, MotoGP 26). Un pilote déconnecté malgré lui dans les cinq derniers tours, qui ne peut pas reprendre la course (réinvitation impossible, ou serveur inaccessible avant l'arrivée en Le Mans Ultimate), reçoit la moitié des points de la position qu'il occupait au moment de la déconnexion, s'il en envoie la preuve vidéo au staff dans les 24 heures. Si son classement selon l'article 8.9 lui rapporte davantage, c'est celui-ci qui s'applique. Ces demi-points ne retirent aucune place aux autres pilotes. Sans preuve, il ne marque aucun point.

Déconnexion en qualifications. Le pilote rejoint si le jeu le permet et garde son meilleur temps s'il a été enregistré ; sinon, il part en fond de grille.

8.8 **Course recommencée.** Une course n'est jamais recommencée pour un pilote seul. La direction de course ne la recommence que dans deux cas. **Incident général au premier tour :** la course repart en entier, une seule fois, avec la grille d'origine. En MotoGP 26, au sprint comme à la course, quatre chutes ou plus au premier virage du premier tour constituent un incident général : la direction de course déclare le drapeau rouge, arrête la course et la recommence avec la grille d'origine ; par dérogation, ce drapeau rouge peut être déclaré deux fois au plus dans une même course. En MotoGP 26, l'hôte le déclenche avec l'option du jeu ; dans les autres jeux, le drapeau rouge est géré par le jeu et chacun suit sa procédure. La commission sportive peut ensuite sanctionner le ou les responsables. **Déconnexion du lobby :** le lobby entier n'est relancé que si au moins les trois quarts des pilotes sont déconnectés à la suite d'un incident de serveur avéré, constaté par la direction de course. La course reprend alors pour la distance ou la durée qui restait au moment de l'incident (une course de 2 heures interrompue après 1 h 30 reprend pour 30 minutes ; une course de 30 tours interrompue au 20e tour reprend pour 10 tours). La grille de la reprise suit l'ordre du dernier tour complet avant l'incident, relevé par la direction de course (écran du jeu, stream ou replay), et le classement final est celui de l'arrivée de la reprise. En dehors de ces deux cas, la course continue et les résultats sont ceux du jeu.

8.9 **Classement d'un pilote.** Est classé le pilote qui a parcouru au moins 70 % de la distance du vainqueur de sa catégorie. En EA Sports WRC, est classé le pilote qui termine toutes les spéciales avant la fermeture du club ; le temps du club fait foi, et un pilote

confirmé sans aucun temps à la fermeture compte comme absent (article 8.2).

8.10 **Résultats.** Importés depuis le jeu et publiés à titre provisoire, ils deviennent définitifs après l'examen des réclamations (article 18). Les résultats bruts ne sont jamais modifiés : le résultat officiel applique les décisions par-dessus. Si le fichier du jeu est perdu, la direction de course établit le classement d'après l'écran de fin du jeu, le stream ou les captures des pilotes. La commission peut corriger un résultat manifestement faussé par un bug du jeu.

8.11 **Connexion instable.** Un pilote dont la connexion le fait « sauter » sur la piste et met les autres en danger est d'abord prié par la direction de course de rouler hors trajectoire et de laisser passer. Si le danger continue, elle lui montre le drapeau noir : il quitte la session et est classé à l'abandon, sans sanction ni point de permis, puisqu'il ne s'agit pas d'une faute.

Article 9 — Points

9.1 **Barème**, identique dans chaque catégorie de chaque jeu :

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 et +
Points	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	1 si classé

9.2 **Classement par catégorie.** Dans un lobby ou un serveur mixte, les points se lisent dans l'ordre d'arrivée de sa propre catégorie : un Bronze 4e de la course mais 1er des Bronze marque 25 points.

9.3 **Bonus.** Pole position : +1 point au meilleur temps de chaque licence (F1 25, Le Mans Ultimate, MotoGP 26). Meilleur tour : aucun point. MotoGP 26 : le sprint rapporte la moitié des points. EA Sports WRC : la Power Stage rapporte 5, 4, 3, 2 et 1 points aux cinq plus rapides.

9.4 **Joker.** À partir de 5 manches dans un championnat, le plus mauvais résultat de chaque pilote est retiré (donc dès la Saison 0).Une disqualification ou une manche manquée sur suspension ne peut pas servir de joker.

Article 10 — Classements et trophées

10.1 Chaque championnat publie un classement pilotes par catégorie et un classement des écuries.

10.2 **Égalité.** Nombre de victoires, puis de deuxièmes places, et ainsi de suite ; si l'égalité persiste, la meilleure note de propreté dans le jeu concerné (article 6.2).

10.3 **Trophées.** Calculés sur les résultats officiels en fin de saison : champion du Grand Chelem, le plus de victoires, la plus grosse remontée, le plus régulier (au moins 3 arrivées), le plus propre (au moins 3 courses), le plus assidu et, dès la Saison 1, le rookie de la saison. Affichés à titre provisoire pendant la saison.

Article 11 — Grand Chelem

11.1 **Principe.** Il récompense les pilotes les plus complets de la saison, sur les quatre jeux.

11.2 **Participation.** Ouvert aux pilotes qui disputent au moins deux jeux ; un jeu compte si le pilote a couru au moins 3 de ses 5 manches. Un jeu non disputé compte pour zéro.

11.3 **Calcul.** Pour chaque jeu, un indice sur 100 = 100 × points du pilote × coefficient de la licence dans laquelle il a couru / points maximum possibles. Score = somme des quatre indices (au plus 400).

Licence	Platine	Or	Argent	Bronze
Coefficient	1,00	0,90	0,80	0,70

11.4 **Titre.** Le premier est sacré champion IronRace de la saison (titre, visuel et rôle Discord). Pas de finale. À égalité, le plus de victoires, tous jeux confondus, puis de deuxièmes places, et ainsi de suite. En Saison 0, le calcul est un test avant la Saison 1.

11.5 **Grand Chelem des écuries.** Pour les écuries alignées sous le même nom dans plusieurs jeux : indice = 100 × somme des points de ses pilotes × coefficient / (2 × points maximum possibles). Au moins deux jeux ; les points des réservistes ne comptent pas.

Partie C — La conduite

Article 12 — Principes

12.1 **Responsabilité.** Chaque pilote est responsable d'éviter les contacts. En cas de doute, le pilote qui attaque laisse la place.

12.2 **Incident de course.** Un contact dont aucun pilote n'est principalement responsable est classé incident de course et n'est pas sanctionné. La commission juge la responsabilité principale, pas la seule existence d'un contact.

12.3 **Premier tour.** La densité du peloton au départ est prise en compte, mais elle n'excuse pas un freinage manifestement trop tardif : le pilote qui provoque un carambolage au premier virage est sanctionné plus lourdement (barème).

Article 13 — Dépassement et défense

13.1 **À hauteur et droit au virage.** Un attaquant gagne le droit à l'espace dans un virage s'il est à hauteur (ses roues avant au moins au niveau des roues arrière du défenseur ; en MotoGP 26, sa roue avant au niveau de la roue arrière adverse) avant le point de braquage. Sinon, il lève le pied et reste derrière. Un plongeon tardif qui ne pourrait se finir que par un contact est sanctionné.

13.2 **Défense.** Le défenseur ne change de trajectoire qu'une seule fois par ligne droite pour défendre ; il peut ensuite revenir préparer le virage en laissant une largeur de voiture.Aucun changement de trajectoire au freinage ou en réaction à l'attaquant déjà lancé (« blocage »).

13.3 **Largeur de voiture.** Un adversaire à hauteur dispose toujours d'une largeur de voiture, en ligne droite comme en virage. Le pousser hors de la piste est sanctionné.

13.4 **Freinage anormal.** Freiner nettement plus tôt que nécessaire ou ralentir brusquement devant un adversaire (« brake test ») est interdit.

Article 14 — Drapeaux et multiclasse

14.1 **Drapeau jaune.** Sous drapeau jaune local, aucun dépassement dans la zone concernée et vitesse adaptée ; une place gagnée sous jaune est rendue (article 16.1). Les drapeaux affichés par le jeu font foi.

14.2 **Retardataires et drapeau bleu.** Le pilote sur le point d'être doublé d'un tour reste prévisible : il garde sa trajectoire et facilite le passage à l'endroit le plus sûr, sans freiner brusquement ni se jeter hors de la trajectoire.Ignorer délibérément les drapeaux bleus pendant plus d'un tour est sanctionné (barème).

14.3 **Multiclasse (Le Mans Ultimate).** La voiture la plus rapide choisit où et quand dépasser et en porte la responsabilité ; la plus lente ne défend pas sa position contre une classe supérieure. Une bagarre au sein d'une classe ne justifie jamais de gêner une voiture d'une autre classe.

14.4 **Long lap (MotoGP 26).** Un long lap infligé par le jeu s'effectue dans les tours qu'il indique. S'il n'est pas effectué et que le jeu ne l'a pas converti en pénalité, il vaut 5 s ajoutées au temps de course après l'arrivée (barème).

Article 15 — Piste, stands et qualifications

15.1 **Limites de piste.** Celles appliquées par le jeu. Un avantage durable obtenu en coupant la piste est rendu.

15.2 **Retour en piste.** Après une sortie ou un tête-à-queue, le pilote attend que la voie soit libre et rejoint parallèlement à la piste, hors de la trajectoire, avant de reprendre de la vitesse. Une marche arrière sur la trajectoire est interdite. En MotoGP 26, après une chute, le pilote ne repart que lorsque la voie est libre ; s'il rejoint dans le trafic et fait chuter un adversaire, il est sanctionné comme pour une collision provoquée (barème).

15.3 **Stands.** Les lignes d'entrée et de sortie des stands ne sont jamais franchies. En sortie de stand, le pilote reste du côté de la ligne jusqu'à sa fin ; ceux qui arrivent en piste ne lui coupent pas la route. Une pénalité appliquée par le jeu suffit ; la commission n'intervient que si le jeu n'a rien sanctionné.

15.4 **Qualifications.** Le pilote en tour lancé est prioritaire. Celui en tour de sortie ou de rentrée s'écarte de la trajectoire sans le gêner ; gêner un tour lancé est sanctionné par une pénalité de grille (barème).

Article 16 — Rendre une place et voiture endommagée

16.1 **Rendre la place.** Un pilote qui gagne une place par un contact, sous drapeau jaune ou hors des limites de piste la rend dès que possible, sans danger, au pilote qui l'a perdue. Une place rendue spontanément est prise en compte par la commission et peut éviter la sanction.

16.2 **Voiture endommagée.** Une voiture endommagée peut rentrer au stand pour réparer, si le dégât est réparable, à condition de rouler hors trajectoire et sans danger pour les autres. Si elle ne peut plus rouler à une allure sûre, le pilote abandonne via le menu du jeu (retour au garage) plutôt que de rester en piste comme danger.

16.3 **Abandon volontaire.** Quitter la session par colère ou pour échapper à une pénalité n'efface pas les sanctions : elles restent dues (article 19.4).

Article 17 — Comportement et intégrité

17.1 **Respect.** Des pilotes, du staff et des spectateurs sur Discord, dans les jeux et sur les réseaux. Aucune insulte, provocation ni contenu discriminatoire, y compris dans les livrées, les avatars et les noms en jeu.

17.2 **Chat en jeu.** Aucun message écrit dans le chat du jeu pendant les qualifications et la course, sauf excuses brèves après un incident, ou message bref en cas d'urgence ou d'impératif (problème technique, départ forcé) pour prévenir la direction de course. Les réclamations passent par le site, jamais par le chat.

17.3 **Diffusion.** Chaque pilote peut diffuser sa propre vue en direct. Utiliser le direct d'un autre pilote ou de la ligue pour gagner un avantage pendant la session est interdit.

17.4 **Triche.** Triche, exploitation volontaire d'un bug, macro ou logiciel non autorisé : exclusion de la ligue.

17.5 **Pilotage par l'IA.** Pendant les qualifications et la course, le pilote garde le contrôle de son véhicule du début à la fin. Il est interdit de le confier à l'IA du jeu, par une option ou en le laissant tourner sans personne aux commandes. Sanction : disqualification de la session. Exceptions tolérées : urgence ou impératif (personnel ou matériel) et réinvitation après une déconnexion (article 8.7). Le pilote prévient la direction de course dès que possible (vocal ou chat du jeu) ; les places gagnées pendant que l'IA pilote sont retirées au résultat, et s'il ne reprend pas la main avant l'arrivée, il est classé à l'abandon.

17.6 **Avertissements hors piste.** Le staff peut donner un avertissement pour un retard au lobby, un nom en jeu non conforme, une consigne non respectée ou un comportement contraire à l'article 17.1. Ce compteur, distinct du permis à points, repart à zéro chaque saison ; le pilote est prévenu en message privé. Au cinquième dans une saison, exclusion jusqu'à la fin de la saison (article 21.2).

Partie D — L'arbitrage

Article 18 — Réclamations

18.1 **Dépôt.** Un pilote ayant participé à une session dépose une réclamation sur le site dans les 24 heures qui suivent la publication des résultats provisoires. Il indique le ou les pilotes visés, le tour ou la minute et décrit l'incident. Réclamations, appels et échanges avec le staff se font en français ou en anglais.

18.2 **Preuves.** Un salon Discord privé est ouvert pour chaque réclamation, avec les pilotes concernés et les commissaires. Les preuves vidéo ou images y sont déposées ; chaque pilote visé peut y apporter sa version.Une vidéo doit montrer l'incident avec au moins 10 secondes avant ; le replay du jeu fait foi s'il est disponible. En MotoGP 26, le replay d'une course en ligne n'étant pas toujours disponible, chaque pilote est fortement invité à enregistrer sa course : sans vidéo de sa part, une réclamation est jugée sur les seules preuves des autres pilotes.

18.3 **Auto-signalement.** Un pilote peut signaler lui-même, dans le même délai, un incident qu'il pense avoir causé. Si le pilote touché ne dépose pas de réclamation, l'incident est clos sans sanction ; s'il en dépose une, la sanction est réduite d'un cran (barème). Ne s'applique pas à une faute volontaire, que la commission peut toujours examiner d'elle-même.

18.4 **Bonne foi.** Une réclamation manifestement abusive ou répétée sans fondement peut valoir un avertissement hors piste (article 17.6).

Article 19 — Commission sportive et sanctions

19.1 **Examen.** La commission examine chaque dossier. Une décision est adoptée dès que deux commissaires votent pour ; un commissaire impliqué dans l'incident ou membre de la même écurie qu'un pilote concerné ne vote pas. Elle peut se saisir d'un incident sans réclamation. Elle peut aussi organiser un vocal Discord pour entendre les pilotes concernés, en première instance comme en appel.

19.2 **Délai.** Les décisions sont rendues au plus tard une semaine après la fin du délai de réclamation, et en tout cas avant la manche suivante du même jeu.

19.3 **Sanctions.** Elles suivent le barème des pénalités, selon la gravité et les conséquences de l'incident. Chaque décision est motivée et publiée avec les résultats définitifs.

19.4 **Pilote non classé.** Une pénalité en temps infligée à un pilote non classé (abandon, déconnexion, sortie volontaire) est convertie en pénalité de grille à sa prochaine manche du même jeu : 5 s = 3 places, 10 s = 5 places, 20 s et plus = 10 places.

19.5 **Note de propreté et permis à points.** Chaque décision alimente la note de propreté (article 6.2) et le permis à points (barème). Les récidives d'un même type de faute dans une saison sont sanctionnées plus lourdement.

Article 20 — Appel

20.1 Une décision peut être contestée une seule fois, dans les 48 heures suivant sa publication, auprès de la direction de course, avec un élément nouveau ou un argument précis. L'appel ne suspend pas la sanction : elle s'applique jusqu'à la décision d'appel, qui corrige ensuite les résultats si besoin.

20.2 Le dossier est réexaminé par des commissaires qui n'ont pas voté la première décision ; elle peut être confirmée, modifiée ou annulée. Cette décision est définitive.

20.3 **Composition.** Commission sportive : une liste de commissaires désignés par l'organisation ; pour chaque dossier, trois commissaires sont tirés au sort, et un suppléant tiré au sort remplace un commissaire absent ou concerné (article 19.1). L'appel est jugé par d'autres commissaires tirés au sort. Commission des licences : l'organisateur, des référents de chaque jeu et des membres du staff ; un membre juge les pilotes de sa licence, mais pas son propre cas. Un directeur de course ne juge aucun incident qui le concerne.

Article 21 — Statut des pilotes

21.1 **Inactif.** Par exemple après des absences répétées. Le pilote est retiré des manches à venir mais garde inscriptions et résultats ; il se réactive depuis son espace pilote.

21.2 **Suspension.** Pour une durée fixée ou définitivement : retrait des championnats en cours et des manches à venir, ni inscription, ni confirmation, ni réclamation. Le motif est communiqué dans l'espace pilote.

21.3 Les résultats passés d'un pilote inactif ou suspendu ne sont jamais modifiés par ce statut.

Partie E — Dispositions générales

Article 22 — Évolution du règlement

22.1 Le règlement est numéroté. Toute modification est annoncée sur Discord et prend effet à la manche suivante, jamais pour une manche déjà courue.

22.2 Pendant la Saison 0, le staff peut ajuster formats et barèmes à la lumière des tests.

22.3 Un cas non prévu est tranché par la direction de course, dans l'esprit de l'article 1.

Article 23 — Gratuité, données et image

23.1 **Gratuité.** L'inscription est gratuite et le restera. Les dons sont facultatifs et ne donnent aucun avantage sportif ; les éventuels lots sont en nature.

23.2 **Données.** Le site conserve le pseudo, le numéro, la nationalité, l'identifiant Discord et les identifiants en jeu. Sont publics : pseudo, numéro, nationalité, écurie, résultats, statistiques, note de propreté, chronos validés et trophées. Depuis son espace pilote, chacun peut télécharger ses données ou supprimer son compte ; ses résultats passés restent alors sous le nom « Pilote supprimé ». Détails dans la politique de confidentialité ; contact : podrt.contact@gmail.com.

23.3 **Image.** Les courses peuvent être diffusées en direct et reprises dans les contenus de la ligue.

Article 24 — Définitions

Terme	Définition
Direction de course	Le staff qui organise la manche : lobby, réglages, départ, consignes
Commission sportive	Les commissaires qui jugent les incidents et les réclamations
Commission des licences	Ceux qui décident des montées et descentes de licence

Terme	Définition
À hauteur	Roues avant de l'attaquant au moins au niveau des roues arrière du défenseur (roue avant au niveau de la roue arrière en moto)
Point de braquage	L'endroit où le pilote commence à tourner pour entrer dans le virage
Tour lancé	Tour chronométré en qualifications, par opposition au tour de sortie ou de rentrée
Incident de course	Contact dont aucun pilote n'est principalement responsable
Classé	Pilote qui a parcouru au moins 70 % de la distance du vainqueur de sa catégorie
Lobby	Une grille de course (F1 25, MotoGP 26), un serveur (Le Mans Ultimate) ou un club (EA Sports WRC)

Barème des pénalités — Saison 0

Ce barème reprend les lignes directrices de pénalités publiées par la FIA pour la F1 en 2025, la référence utilisée par la plupart des grandes ligues de sim racing, et les usages de SimGrid pour les incidents mineurs. La commission part de la sanction de base et ne l'alourdit que si la manœuvre est imprudente ou délibérée. Un incident de course sans faute claire n'est pas sanctionné.

Principes

1. **Pénalités du jeu.** Les pénalités appliquées automatiquement par le jeu (limites de piste, coupures, stand) restent acquises. La commission ne sanctionne pas deux fois le même fait. Elle peut annuler, vidéo à l'appui, une pénalité du jeu causée par un autre pilote ou par un bug.
2. **Avertissement d'abord.** Une erreur de jugement sans conséquence durable donne lieu à un avertissement ou est classée incident de course.
3. **Sanctions après la course.** Les sanctions étant décidées après l'arrivée, un drive-through vaut +20 s et un stop-and-go de 10 s vaut +30 s au temps de course (au temps total du rallye en WRC).
4. **Grille.** Une pénalité de grille s'applique à la manche suivante du même jeu ; si le pilote ne la court pas, à la suivante qu'il court dans la saison. Non purgée à la fin de la saison, elle tombe. Sur la dernière manche de la saison, 3 places valent 5 s et 5 places valent 10 s.
5. **Antécédents.** La commission peut tenir compte des sanctions déjà reçues dans la saison pour choisir le haut ou le bas de la fourchette.
6. **Nouveau. Échelle des sanctions.** Incident de course → avertissement → 5 s → 10 s → 20 s → 30 s → disqualification. Un pilote qui s'est auto-signalé (règlement 18.3) et visé par une réclamation descend d'un cran sur cette échelle ; ses points de permis restent ceux de l'infraction.
7. **Nouveau. Pilote non classé.** Une pénalité en temps infligée à un pilote non classé devient une pénalité de grille à sa prochaine manche du même jeu : 5 s = 3 places, 10 s = 5 places, 20 s et plus = 10 places.

Infractions en piste

Infraction	Sanction de base	Si imprudent ou délibéré	Points de permis
Erreur de jugement, contact léger sans conséquence durable	Incident de course ou avertissement	—	0
Provoquer une collision	10 s	30 s	3 (4 si imprudent)
Nouveau. Carambolage provoqué au premier tour (plusieurs voitures touchées)	20 s + 3 places sur la grille suivante	Disqualification de la course	4
Pousser un adversaire hors de la piste	10 s	30 s	2 (3 si imprudent)
Plus d'un changement de direction en défense	5 s à 20 s	—	3
Nouveau. Changer de trajectoire au freinage, brake test	10 s	30 s	3 (4 si délibéré)
Nouveau. Dépasser sous drapeau jaune ou avant le feu vert, sans rendre la place	5 s	10 s si avantage net	2
Quitter la piste et conserver un avantage (non sanctionné par le jeu)	5 à 10 s	—	0
Retour en piste dangereux	5 s à 20 s	—	2
Nouveau. MotoGP 26 : rejoindre la piste après une chute dans le trafic et faire chuter un adversaire	10 s (comme une collision provoquée)	30 s	3 (4 si imprudent)

Infraction	Sanction de base	Si imprudent ou délibéré	Points de permis
Nouveau. MotoGP 26 : long lap du jeu non effectué (et non converti par le jeu)	5 s	—	0
Nouveau. Franchir la ligne d'entrée ou de sortie des stands (non sanctionné par le jeu)	5 s	10 s si un pilote a dû éviter	0 (1 si gêne)
Gêner un pilote en qualifications	3 places sur la grille suivante	5 places sur la grille suivante	0 (3 si dangereux)
Rouler inutilement lentement	5 à 10 s	20 s si dangereux	0 (3 si dangereux)
Ignorer les drapeaux bleus plus d'un tour, ou défendre contre un pilote qui prend un tour	5 s	10 s	2
Contact volontaire, représailles en piste	Disqualification de la course	Suspension d'au moins une manche en plus	6

Infractions techniques (hors permis) : courir avec une aide interdite par sa licence, ou avec une voiture, une classe, un réglage ou **(nouveau)** un overlay non autorisés (information cachée, repères de freinage en Or ou Platine, aide rétablie), entraîne la disqualification de la session. Si le pilote n'en a tiré aucun avantage et qu'il s'agit d'une première fois, la commission peut ramener la sanction à un avertissement. Lire la mémoire du jeu ou les données d'un adversaire relève de la triche (exclusion).

Pilotage par l'IA (hors permis, règlement 17.5) : confier sa voiture ou sa moto à l'IA du jeu pendant les qualifications ou la course entraîne la disqualification de la session ; en cas de récidive dans la saison, la commission peut y ajouter une suspension d'une manche. **Tolérance :** urgence, impératif ou réinvitation après déconnexion, si la direction de course est prévenue dès que possible ; les places gagnées par l'IA sont alors retirées, sans autre sanction.

Comportement hors piste

Infraction	1re fois	2e fois	3e fois
Absence sans prévenir après avoir confirmé	Avertissement	Dernière place de la liste d'attente pour le reste du championnat	Retrait du championnat
Propos insultants ou provocations (Discord, chat, réseaux)	Avertissement	Suspension d'une manche	Exclusion
Nouveau. Message dans le chat du jeu pendant une session (hors excuses brèves, urgence ou impératif)	Avertissement	Avertissement + 5 s sur la course	Suspension d'une manche
Réclamations abusives répétées	Avertissement	Suspension du droit de réclamation pour la manche suivante	—
Nouveau. MotoGP 26 : déconnexion sans preuve dans les 24 heures (traitée comme un abandon volontaire)	Avertissement	Retrait de 5 points au championnat MotoGP	Retrait de 5 points au championnat MotoGP
Faire courir quelqu'un d'autre sous son identifiant	Disqualification des sessions concernées + suspension	Exclusion	—
Triche, bug exploité volontairement, logiciel non autorisé	Exclusion définitive	—	—

Permis à points, un par jeu

Chaque pilote détient un permis distinct dans chaque jeu. Une sanction en piste ajoute ses points au seul permis du jeu où l'infraction a eu lieu. À 12 points dans la saison sur un même jeu (le seuil de la F1), le pilote est suspendu pour la manche suivante de ce jeu (ou la suivante qu'il aurait courue dans la saison ; non purgée à la fin de la saison, la suspension

tombe) ; une fois la suspension purgée, 12 points sont retirés de ce permis. Ses permis dans les autres jeux ne sont pas touchés. Tous les permis repartent de zéro à chaque nouvelle saison. Les sanctions de comportement hors piste (tableau précédent) restent communes à toute la ligue.

Le compteur de chaque permis est visible dans l'espace pilote et sur la fiche de la commission.

Saisie sur le site (staff)

Sanction	Type de décision à choisir
Avertissement	Avertissement
Pénalité en temps	Pénalité en temps (en secondes)
Recul de places au classement	Perte de places
Pénalité de grille	Pénalité de grille (manche suivante)
Retrait de points	Ajout / retrait de points (valeur négative)
Disqualification	Disqualification
Suspension, statut inactif	Fiche pilote, rubrique Statut

Sources

- Lignes directrices FIA de pénalités F1 2025 (RaceFans)
- Règles de course SimGrid