

SIM4ALL

GUIDE PARTICIPANT & RÈGLEMENT

6H C1 & 2CV DE SPA-FRANCORCHAMPS

10 OCTOBRE 2026



The poster features a red and yellow racing car in motion at the bottom. The background is a stylized red and black checkered pattern. Text elements include:

- Sim4All** RACING SIMULATOR CONCEPT
- C1 CUP** and **2CV** logos
- 6H SPA** FRANCORCHAMPS VIRTUEL
- 10 OCTOBRE 2026**
- AU SIMCENTER**: 250€ PAR ÉQUIPE (5 ÉQUIPES MAX.)
- À DISTANCE**: 20€ PAR ÉQUIPE (DEPUIS CHEZ VOUS)
- LIVE SUR TWITCH** with **Clément Houbeau** aux commentaires

DOCUMENT À LIRE PAR TOUS LES PILOTES DE L'ÉQUIPE AVANT L'ÉPREUVE

Ce guide reprend le déroulement complet de l'événement, les prérequis techniques, les fichiers nécessaires, la procédure de connexion, le changement de pilote à distance et les principales règles sportives.

1. L'ÉVÉNEMENT EN UN COUP D'ŒIL

Épreuve	6 heures d'endurance virtuelle
Voitures	Citroën C1 & 2CV
Plateforme	Assetto Corsa PC
Essais libres	15:00 – 16:00
Qualifications	16:00 – 17:00
Course	Départ à 17:00 – 6 heures
Participation	Au SimCenter ou à distance
Communication	Discord Sim4All + micro obligatoires

2. PRINCIPE DE LA COURSE

L'objectif est de proposer une véritable épreuve d'endurance SimRacing, accessible mais proche des contraintes d'une course réelle : stratégie, trafic, carburant, pneus, changements de pilote, dégâts et direction de course.

- Citroën C1 et 2CV.
- Setups autorisés.
- 6 ravitaillements obligatoires.
- Consommation de carburant et usure des pneus activées.
- Départ arrêté.
- Catégories mélangées sur la grille selon les résultats des qualifications.
- Dégâts réglés au maximum.
- Départ de jour, passage par la nuit et arrivée de jour.

3. PRÉREQUIS POUR LES PARTICIPANTS À DISTANCE

Chaque pilote roulant depuis son propre simulateur doit disposer d'une installation PC fonctionnelle et testée avant le jour de l'épreuve.

- Assetto Corsa original sur PC.
- Content Manager installé et fonctionnel.
- Custom Shaders Patch (CSP) version 0.2.11.
- Discord installé sur le PC.
- Compte Discord actif et micro fonctionnel.
- Connexion Internet stable, de préférence en Ethernet.

Liens nécessaires

- Content Manager : <https://acstuff.club/app/>
- Téléchargement direct Content Manager : <https://acstuff.club/app/tested.zip>
- Custom Shaders Patch : version 0.2.11.
- Discord Sim4All : <https://discord.com/invite/mVHF6w8pzzr>

4. GUID OBLIGATOIRE – À ENVOYER AU PLUS TARD 3 JOURS AVANT

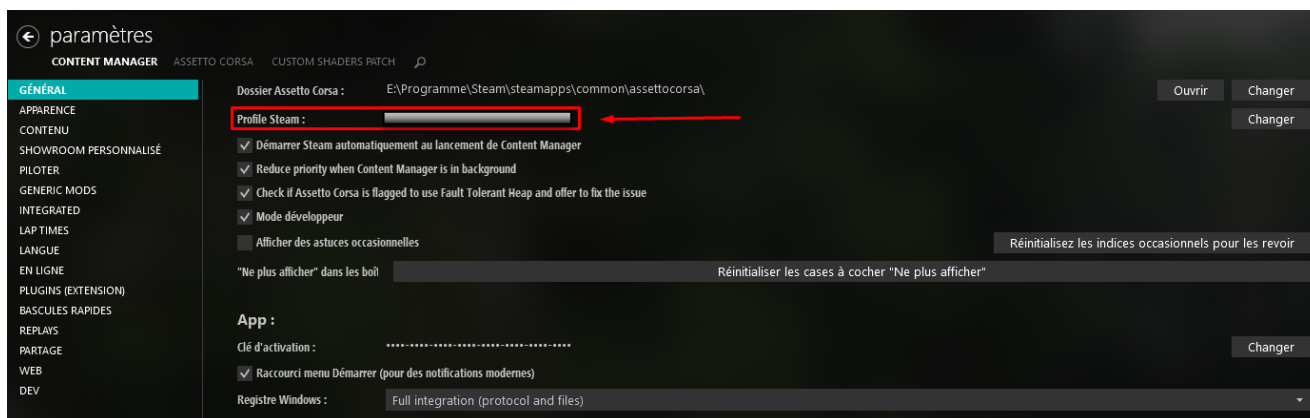
Le GUID permet à Sim4All d'autoriser chaque pilote sur le serveur et de gérer correctement les changements de pilote. Si plusieurs pilotes roulent à distance pour la même équipe, le GUID de chacun doit être communiqué.

Où trouver son GUID ?

Content Manager → Paramètres → Content Manager → Général → Profil Steam : [votre GUID]

Envoyez à info@sim4all.be : votre GUID, votre nom et prénom, le nom de votre équipe et votre pseudo Discord.

Le GUID de chaque pilote est OBLIGATOIRE et doit être reçu au plus tard à J-3.



5. FICHIERS DE COURSE & SERVEUR DE TEST

Une semaine avant l'événement

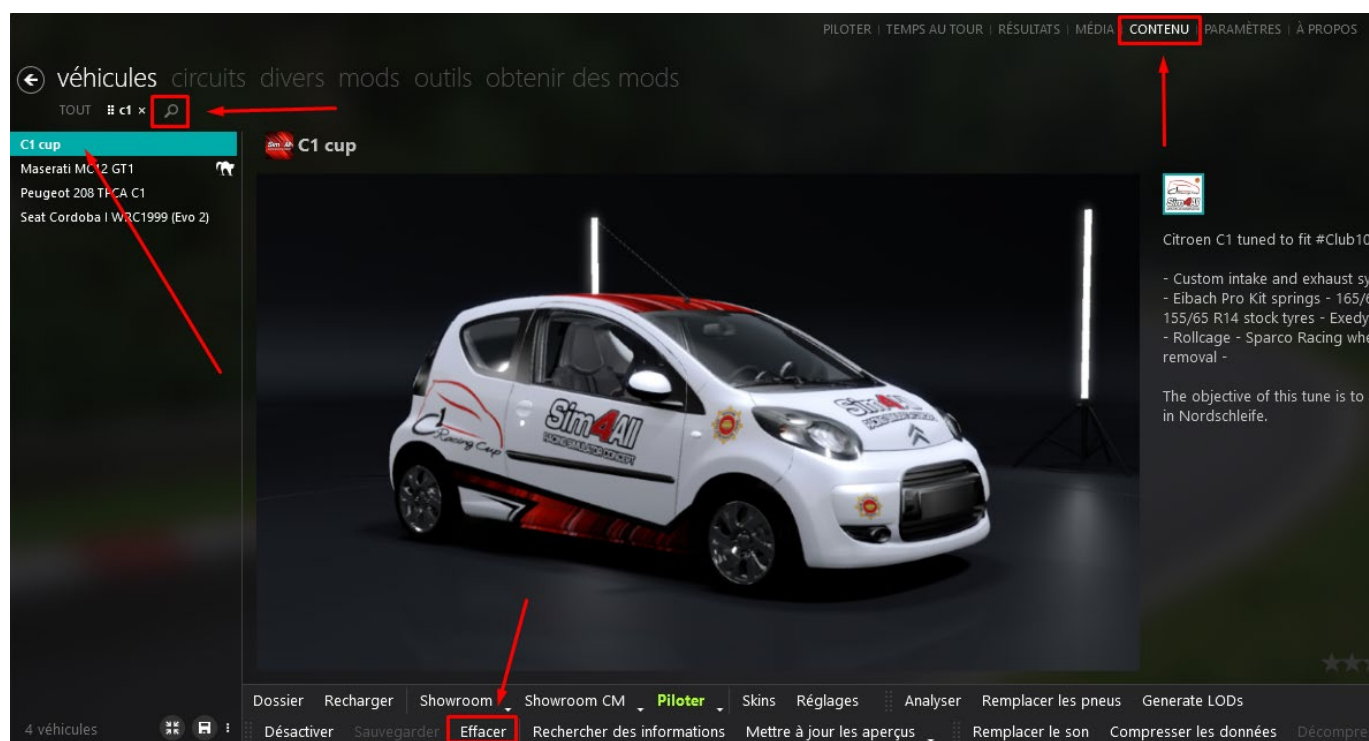
Les voitures et le circuit seront envoyés à tous les participants. Un serveur Assetto Corsa de test sera ouvert autant que possible pendant la semaine afin de permettre aux équipes de vérifier que tout fonctionne, de s'entraîner et de préparer leurs setups.

La veille de l'événement

Tous les participants recevront le pack final contenant les versions définitives des voitures ainsi que les skins validés des concurrents.

- Supprimer les anciennes versions des voitures concernées.
- Supprimer l'ancienne version du circuit si cela est demandé.
- Réinstaller proprement les nouvelles versions fournies par Sim4All.
- Ne modifier aucun fichier après l'installation du pack final.
- Tester une dernière fois l'accès au serveur.

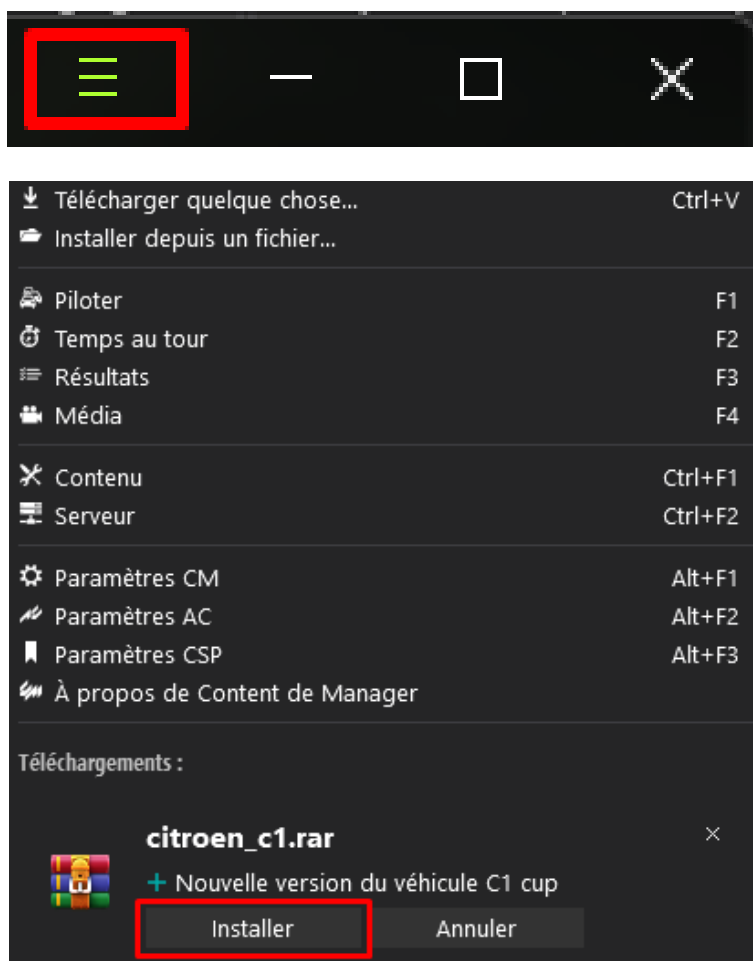
Cette réinstallation propre est importante afin d'éviter les erreurs « Checksum Failed ».



Installation du contenu dans Content Manager

Pour installer facilement une voiture, un circuit ou tout autre contenu dans Content Manager :

- **Glissez-déposez** directement le dossier ou le fichier **.zip** dans la fenêtre de Content Manager.
- Une fois le fichier détecté, cliquez sur la **liste déroulante en haut à droite** de Content Manager.
- Repérez le contenu ajouté puis cliquez sur « **Installer** ».
- Attendez la fin de l'installation. Le contenu est maintenant prêt à être utilisé.



6. SKIN PERSONNALISÉ DE L'ÉQUIPE

Les équipes sont vivement encouragées à créer leur propre livrée afin de se démarquer des autres concurrents et d'être facilement identifiables pendant la course et le live.

- Le skin reste facultatif.
- Envoi à info@sim4all.be au plus tard 3 jours avant l'événement.
- Indiquer clairement le nom de l'équipe et la catégorie.
- Les skins validés seront intégrés au pack final envoyé à tous les concurrents.

7. DISCORD & BRIEFING

Discord est le canal officiel de communication pour les participants à distance. Un channel dédié à l'événement sera disponible sur le serveur Sim4All.

- Discord doit être installé avant le jour de la course.
- Chaque pilote doit disposer d'un micro fonctionnel.
- Le briefing d'avant-course est obligatoire.
- La direction de course communiquera les informations importantes avant et pendant l'épreuve via Discord.
- Les pilotes doivent rester joignables pendant l'événement.

Discord Sim4All : <https://discord.com/invite/mVHF6w8pzz>

8. DÉROULEMENT DU JOUR J

HEURE	SESSION	DÉROULEMENT
15:00 – 16:00	Essais libres	Accès à tous les participants. Vérification finale des connexions, fichiers, skins et absence de Checksum Failed.
16:00 – 17:00	Qualifications	1 heure ouverte. Les changements de pilote sont autorisés mais non obligatoires. Chaque équipe organise librement sa qualification.
17:00	Départ	Départ arrêté. C1 et 2CV mélangées sur la grille en fonction des qualifications.
17:00 → arrivée	Course	6 heures d'endurance. Départ de jour, passage par la nuit et arrivée de jour.
Le pilote ayant réalisé le meilleur temps de qualification de son équipe devra obligatoirement prendre le départ de la course.		

9. DRIVER SWAP – CHANGEMENT DE PILOTE À DISTANCE

Une même équipe peut être composée de plusieurs pilotes roulant depuis des simulateurs et des lieux différents. Le changement de pilote est prévu pour permettre à un autre membre de l'équipe de récupérer la même voiture depuis son propre PC.

- Le pilote en piste rejoint les stands.
- Un temps minimum d'arrêt défini par l'organisation doit être respecté.
- Le pilote sortant se déconnecte du serveur.
- Le pilote suivant, déjà prêt sur son simulateur, se connecte avec son propre GUID préalablement enregistré.
- Il récupère la voiture de l'équipe et poursuit le relais.
- Le pilote entrant doit avoir Content Manager, Assetto Corsa et Discord prêts avant le début du changement.

Il est vivement recommandé à chaque équipe à distance de tester au moins une fois un changement de pilote sur le serveur d'essai avant l'événement.

10. RAVITAILLEMENTS & STRATÉGIE

- 6 ravitaillements obligatoires pendant la course.
- Consommation de carburant activée.
- Usure des pneus activée.
- Temps minimum d'arrêt imposé afin de permettre les changements de pilote dans de bonnes conditions.
- Chaque équipe reste responsable de sa stratégie, de son carburant, de ses pneus et de son setup.

11. DÉGÂTS, CONTACTS & LIMITES DE PISTE

Les dégâts seront réglés au maximum. Comme en course réelle, une erreur ou un contact peut donc avoir de lourdes conséquences. La prudence dans le trafic et entre les deux catégories sera primordiale.

- Les contacts évitables pourront être sanctionnés.
- Des sanctions telles qu'un Drive-Through pourront être appliquées par la direction de course.
- Une quantité limitée de dépassements des limites de piste sera autorisée avant sanction.
- Le nombre exact de limites de piste et le barème seront annoncés au briefing.
- Une voiture endommagée doit rejoindre les stands sans mettre les autres concurrents en danger.

12. DIRECTION DE COURSE

Un directeur de course sera présent pendant toute l'épreuve et connecté à Discord. Il pourra communiquer avec les concurrents, transmettre les informations nécessaires, traiter les incidents et appliquer les éventuelles pénalités.

Les décisions de la direction de course doivent être respectées pendant l'épreuve.

13. EN CAS DE PROBLÈME TECHNIQUE

Checksum Failed

Supprimez les anciennes versions concernées puis réinstallez le pack final Sim4All sans modifier les fichiers.

Impossible de rejoindre le serveur

Vérifiez votre GUID, les versions des voitures et du circuit, CSP et votre connexion réseau. Prévenez ensuite l'organisation via le channel Discord de l'événement.

Crash, coupure Internet ou problème technique

En cas de crash du jeu, coupure Internet ou tout autre problème technique imprévu, l'incident sera considéré comme l'équivalent d'un problème mécanique en course réelle.

L'équipe pourra bien entendu se reconnecter au serveur et reprendre la course depuis les stands dès que le problème sera résolu. Le temps perdu pendant l'incident fera partie des aléas de la course et ne pourra pas être récupéré.

N'attendez pas le jour de la course pour signaler un problème : utilisez le serveur de test pendant la semaine.

14. CHECKLIST – PARTICIPANT À DISTANCE

QUAND ?	À FAIRE
J-7 environ	Installer les voitures et le circuit, tester le serveur et commencer les essais/setup.
Avant J-3	Envoyer les GUID de tous les pilotes + nom d'équipe + pseudos Discord.
Avant J-3	Envoyer le skin de l'équipe si souhaité.
Avant la course	Rejoindre le Discord Sim4All et tester son micro.
J-1	Supprimer les anciennes versions et installer le pack final.
J-1 / Jour J	Tester le serveur final et vérifier l'absence de Checksum Failed.
Avant 15:00	Redémarrer le PC et préparer Content Manager, Assetto Corsa et Discord.

15. CONTACT

Questions techniques ou organisationnelles : info@sim4all.be