

ORGANISATION

Une manche (une map) se déroule sur 1 semaine, et une saison sur 3 semaines.

▶▶ Les participants doivent renommer leur replay avec leur pseudo avant de l'uploader. Si un replay a déjà été uploadé, rajoutez un chiffre à la suite de votre pseudo (exemple : toto1, toto2...).

▶▶ Les replays sont tous visionnés et notés attentivement par un juge unique, afin qu'ils partent tous sur un pied d'égalité et que la notation soit la même pour tous.

▶▶ Conséquence directe, les participants n'auront droit qu'à 3 essais, c'est-à-dire 3 replays maximum par manche (donc par semaine). Alors réfléchissez bien avant d'envoyer votre replay. Conseil : attendez que plusieurs personnes aient posté leur replay, afin de savoir où vous vous situez par rapport aux autres et ainsi éviter de gaspiller des replays inutilement. Tous les replays des participants sont téléchargeables à souhait.

▶▶ Dans la 1ère saison, certains participants ont rajouté des touches personnalisées (2roues, 360...) durant leur course. Ces artifices ne seront pris en compte dans la notation du replay que sur Drifting Village : bien au contraire le virage dans lequel ils ont été effectué ne se verra pas noté.

PRÉCISIONS SUR LES DIFFÉRENTS MODES

Mode Circuit :

La map est ici dans le style « circuit » et est surtout basé sur le drift à grande vitesse. Cela requiert donc une extrême précision afin de flirter de l'arrière de la voiture avec les bords de la route sans aller se vautrer dans le bac à sable. Selon le circuit, il peut y avoir 1 ou 2 tours. Il s'agit du mode le plus simple et constitue une approche assez tranquille de la saison.

Mode Deval Drift :

Un mode dont le nom est emprunté à NFSU2. Il s'agit ici de revenir aux racines même du drift et de drifter sur de vraies routes de montagne : fines avec des changements de rythmes fréquents. Les essais avant de réussir une descente parfaite

seront nombreux car la gestion de la vitesse est souvent difficile et une connaissance approfondie de la map sera nécessaire afin d'anticiper les virages. L'étroitesse de la route vous laissera une marge de manœuvre très réduite : alors faites attention en frôlant le muret extérieur car en cas de choc vous êtes parti pour une jolie dégringolade !

Mode Drifting Village :

Ce mode porte ce nom car il s'agit plus de « freedrift » qu'autre chose. J'explique : le drift dans Drifting Village se résume à des 360 ou autres figures dans le genre. Ici c'est pareil : vous drifterez dans un village avec de grands espaces sur lequel seront placés des checkpoints qu'il faudra rallier avec style. Rien de plus simple donc, il suffit de

faire travailler son talent et son imagination. Vous disposerez d'un nombre limite de drifts autorisés : passer ce nombre vous devrez rallier l'arrivée. Libre à vous donc d'employer ces drift comme bon vous semble. La map est suffisamment grande pour vous offrir de nombreuses possibilités. Gardez tout de même à l'esprit que chacun de vos drift sera tout de même noté selon les critères énoncés plus haut, alors frôlez les grillages de prêt. Ce challenge de clôture est évidemment le plus difficile des 3, et c'est ici que les drifteurs les plus talentueux se révéleront !

NOTATION

Chaque virage de la map est noté sur 4 paramètres et sur 10 points :

3
PTS

▶▶ La longueur du drift [3 pts] : Plus le drift est long, et plus il rapportera de points, l'idéal étant d'enchaîner les virages sans interruption de la glisse (dans la mesure du possible bien entendu).

2
PTS

▶▶ La fluidité du drift [2 pts] : Pour avoir le maximum de points, il est conseillé de jouer au pad car le clavier entraîne des à-coups qui nuisent grandement à la fluidité du drift. Changer trop souvent l'inclinaison de la voiture dans un même virage est également déconseillé, un bon drifteur doit savoir se placer dès l'entrée du virage.

2
PTS

▶▶ L'angle d'inclinaison de la voiture par rapport au virage [2 pts] : Ce paramètre varie en fonction du virage. Attention tout de même : une forte inclinaison peut engendrer une perte de vitesse ! Pensez à trouver un bon compromis.

3
PTS

▶▶ La trajectoire [3 pts] : Afin de se rapprocher plus des vraies conditions de drift, la trajectoire ne sera plus celle des courses classiques (I-E-I) mais celle des compétitions de drift (légales ou illégales :p) ; à savoir : frôler les bordures avec l'avant ou l'arrière de la voiture ! Son considérée comme bordures :

▶▶ Sur circuit : la ligne blanche délimitant la séparation entre la route et le banc de sable ou les vibreurs. Les chevauchements de la ligne et des vibreurs sont autorisés, mais ils ne rapporteront pas les 3 pts (maximum 2.5 pts).

▶▶ Sur Deval Drift : le muret extérieur.

▶▶ Sur Drifting Village : les grillages ou les murets extérieurs.

10
PTS

La note maximale sera donc 10 x (le nombre de virages). Le nombre de virages dépend du tracé. Ce nombre sera communiqué aux participants au début de la manche.

PÉNALTÉS

-2
PTS

Certaines actions peuvent engendrer une perte de points ou une mise à l'écart du replay :

-4
PTS

▶▶ -2 pts pour une touchette ou une sortie de virage jugée trop lente (à la limite de l'arrêt).
▶▶ -4 pts pour un arrêt de la voiture (suite à un crash ou à une vitesse trop lente entraînant un arrêt de la voiture en sortie de virage).

▶▶ Mis à l'écart du replay si :

- vous avez dépassé les 3 replays. Le 4e, 5e, etc... ne seront pas pris en compte.

- vous n'avez pas suivi le tracé (utilisation d'un cut ou retour en arrière).

Certains replays peuvent avoir une grande différence de points par rapport à un autre, ceci est dû souvent au fait que les participants ne driftent pas tous les virages. Prenez soin de bien drifter tous les virages (le nombre de virages compatible est spécifié au début de chaque manche).