

# CHAMPIONNAT PROUT FD1 2017

• • •  
PRÉPARATION POUR LA 20<sup>e</sup> SAISON

PARTIE 2 A & B

## 2<sup>e</sup> PARTIE



### ORDRE DU JOUR:

6. Mises-à-jour des cycles de vie ..... 2
7. Choix des directeurs techniques (partie 1) ..... 3
8. Choix et construction des moteurs..... 5
9. Choix et construction des pneumatiques.... 7
10. Construction des voitures ..... 8

*Toutes modifications, notes ou votes sont  
inscrits de cette façon ...*

*Membres présents dans la soirée A: Steffe  
et Yves.*

*Membres présents dans la soirée B: Steffe,  
Herman et Willy.*

## MISE À JOUR DES CYCLES DE VIE

À l'aide d'un D20, les joueurs effectuent les cycles de vie de tous les éléments inclus dans leur écurie 2016. Se référer à l'annexe 1 (**tableaux des mises à jour des cycles de vie**) pour obtenir les résultats selon le D20. Les mises à jour d'un élément est réalisé par le client 2016 de cet élément.

Un bonus est soustrait au résultat du D20, selon le nombre de mécanos, techniciens, ou relationistes (voir l'annexe 1). Ces bonus sont utilisés pour tous les éléments, sauf pour les mécanos, techniciens, relationistes, etc...

Le bonus du directeur technique (divisé, arrondi au plus bas) est soustrait au résultat du D20. Ce bonus est utilisé pour tous les éléments, incluant les mécanos, techniciens, relationistes, etc... (sauf pour les **moteurs** et les **pneumatiques**)

### LES VOITURES

Carrosserie, fiabilité, ailerons, mécanos, KERS (stockage, fiabilité).

### LES MOTEURS

Points moteur, turbo, fiabilité, longévité, mécanos.

### LES ORDINATEURS

Mémoire, fiabilité, techniciens, logiciels (freinage assisté, anti-patinage, télémétrie).

### LES STANDS

Points stand, mécanos.

### MARKETING

Aucun risque de perte, la Ligue Prout considère les niveaux actuels acceptables.

### LES PNEUMATIQUES

Bonus de pneus, techniciens, fiabilité dur, fiabilité tendre, fiabilité pluie, bonus de déplacement; les joueur-clients se partagent les lancer des D20.

## CHOIX DES DIRECTEURS TECHNIQUES

### LE RÔLE D'UN DIRECTEUR TECHNIQUE

Que ce soit pour la voiture, les pneus ou le moteur, le rôle du directeur technique demeure essentiellement le même: aider au développement de son élément. Son bonus de développement est utilisé pour toute recherche/développement lors des essais privés.

### 3 TYPES DE DIRECTEURS TECHNIQUE

Il y a trois types de directeurs techniques : voiture, moteur et pneumatique.

Lorsqu'une écurie signe avec un motoriste ou un manufacturier pneumatiques, vient avec le contrat un directeur technique. Ce n'est pas au joueur de choisir son directeur technique pour ces deux éléments. Cependant, la force du directeur devra être considéré dans le choix du manufacturier. **Mais si durant un contrat un directeur voit son contrat arriver à échéance, alors l'écurie pourra négocier avec un nouveau directeur, à condition que ce manufacturier accepte de laisser partir son directeur (un est est alors fait, le D20 doit être égal ou inférieur à la popularité du manufacturier); mais si ce directeur est choisi par une autre écurie, alors il n'y aura pas de test.**

Les manufacturiers maisons, c'est-à-dire les éléments qui appartiennent à des écuries – Tombstone pour Dungeon et Circus Motor pour Circus – sont entièrement sous la responsabilité de leur joueur. Ces écuries devront mettre en place des directeurs techniques afin d'aider au développement. **Il n'est pas obligatoire d'avoir un directeur technique pour les pneus et les moteurs.**

### CHOIX DES DIRECTEURS

Ce qui suit fait figure de règlement officiel de la Ligue Prout; remplacer le mot "pilote" par "directeur".

#### 7. PROCÉDURE DES CHOIX DE PILOTES

- 7.1. Sur un papier, chaque joueur inscrit les pilotes qu'il désire, dans un ordre précis, en inscrivant le salaire offert (soit le minimum ou supérieur du montant inscrit pour le pilote).
  - 7.1.1. Pilote #1
  - 7.1.2. Pilote #2
  - 7.1.3. Pilote d'essais #1 (et de remplacement)
  - 7.1.4. Pilote d'essais #2
  - 7.1.5. Il n'y a aucune obligation de la part d'une écurie d'avoir 4 pilotes, mais elle doit cependant obligatoirement en avoir 3.
  - 7.1.6. Une écurie peut choisir des pilotes sur plusieurs rondes, sans obligatoirement les choisir dans une même ronde.
- 7.2. Si un pilote ne se retrouve sur aucune autre demande, l'écurie obtient le pilote selon le salaire qu'elle aura inscrit.
  - 7.2.1. Cependant, si ce même pilote était sous contrat avec une autre écurie l'année précédente, et que l'écurie désire garder ce pilote, un test de fidélité devra être fait. L'autre écurie n'a pas besoin d'avoir inscrit ce pilote dans sa liste de demande.
- 7.3. VOIR LE TABLEAU DES SITUATIONS POUR CONNAÎTRE LES DIFFÉRENTES PROCÉDURES
- 7.4. Lors des choix des pilotes, 3 rondes seront offertes. Les salaires de la première ronde sont inchangés, les salaires de la 2<sup>e</sup> ronde représentent 75% des salaires originaux. Les salaires de la 3<sup>e</sup> ronde représentent 50% des salaires originaux.

### *Notes sur la Liste des Directeurs Techniques*

Trois tours seront autorisés pour le choix des directeurs, les salaires minimums sont indiqués pour chaque tour.

Un astérisque (\*) précédé du nombre 2 (bonus) signifie que le bonus du directeur est supérieur à 2, donc les chances de voir diminuer ce bonus lors de la saison 2017 sont extrêmement réduites.

Un astérisque (\*) précédé du nombre 0 (bonus) signifie que le bonus du directeur est inférieur à 0, donc les chances de voir augmenter ce bonus lors de la saison 2017 sont réduites.

Le bonus maximum autorisé est 2, le minimum est 0.

#### 8. LA DURÉE D'UN CONTRAT D'UN PILOTE

- 8.1. Une fois qu'un pilote signe avec une écurie, cette dernière peut annoncer vouloir signer pour plus d'une saison, jusqu'à un maximum de 3 saisons.
  - 8.1.1. Pour déterminer si un pilote accepte un contrat de 2 ans, un D20 doit être lancé, le résultat doit être égal ou inférieur à  $\text{POPULARITÉ PILOTE} \div 2 + \text{POPULARITÉ ÉCURIE} \div 2$  (arrondi au plus bas).
  - 8.1.2. Pour un contrat de 3 ans, la même procédure se déroule, en soustrayant 1 du nombre déterminé au point précédent.
  - 8.1.3. Un contrat de 2 ans doit être accepté avant de passer au contrat de 3 ans.

8.1.4. Une écurie peut augmenter ses chances au ajoutant des bonus pour le lancer du D20. 1 bonus coûte 1 pts

marketing. Les bonus achetés ne sont actifs que pour un seul lancer. Maximum de 3 pts achetés seulement.

TABLEAU DES SITUATIONS		
situation actuelle du pilote	événement	décision
<b>pilote actif, recevant un contrat de la même écurie</b>	si il reçoit une offre comme pilote d'essai et qu'une autre écurie lui propose une offre comme pilote #1 ou #2	un test de fidélité doit être fait
	si il reçoit une offre d'une autre écurie supérieure à 10% par rapport à l'offre qu'il reçoit de son écurie	un test de fidélité doit être fait
	si il reçoit une offre d'une autre écurie ayant terminé dans une meilleure position dans le championnat des constructeurs de la saison précédente	un test de fidélité doit être fait
	tout autre événement	le pilote demeure avec son écurie
<b>pilote non actif, recevant plusieurs contrats</b>	il reçoit des contrats comme pilote principal ou d'essai avec des salaires différents	un test de choix doit être fait
	il reçoit des contrats comme pilote principal ou d'essai avec les mêmes salaires	un test de choix doit être fait
<b>TEST DE FIDÉLITÉ</b> le test s'applique à l'équipe qui possédait le pilote la saison précédente	D20 = ou < (POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ PILOTE + OFFRE)  offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5	réussite du test = pilote demeure avec son écurie actuelle  échec = le pilote accepte l'offre de l'autre écurie; cependant, l'écurie actuelle peut conserver ce pilote en lui offrant 25% de plus à son nouveau salaire.
<b>TEST DE CHOIX</b> le test s'applique à toutes les écuries ayant fait une offre	D20 = ou < (POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ PILOTE + OFFRE + IMPORTANCE)  offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5  importance = +1 pour meilleur salaire, +1 pour meilleure offre pilote, et +1 pour meilleure écurie.  Les écuries refont le test, si nécessaire, jusqu'à ce qu'il reste une seule écurie.	le pilote choisit l'écurie qui remporte le test de choix  une écurie qui est éliminée, peut décider de continuer en recevant une pénalité de \$100,000, sinon elle demeure éliminée pour le reste du test.  Une nouvelle ronde = nouvelles offres.
<b>COÛT EN \$ ET PTS MARKETING</b>	test de fidélité	une pénalité de \$100,000 + 1 PTS MARKETING s'applique à une écurie obligeant un test de fidélité à une écurie possédant le pilote courtisé.
	test de choix	une pénalité de \$100,000 + 1 PTS MARKETING s'applique à une écurie éliminée mais qui désire continuer.

## DIRECTEURS TECHNIQUES – PNEUMATIQUES

## DIRECTEURS TECHNIQUES – MOTORISTES

DIRECTEUR TECHNIQUE	NATIONALITÉS	SPÉCIALITÉ	AGE	APP.	EXP.	BONUS	VALEUR	SALAIRE ACCORDÉ	CONTRAT
SASSILA, LORENZO	ITALIE	MOTEUR	49	4	4	2	3 200 000 \$		(TORRARI 1AN)
LOVE, PADDY	GR.-BRETAGNE	MOTEUR	54	5	5	2	3 150 000 \$		MERCREDEZ 2016/18
SNOWHITE, ROB	GR.-BRETAGNE	MOTEUR	51	4	5	0	1 900 000 \$		(CROSWORTH 1AN)
DIEHARD, CHRIS	ALLEMAGNE	MOTEUR	48	5	2	1	1 850 000 \$		FMW 2016/17
MARSHMALLOW, ROB	GR.-BRETAGNE	MOTEUR	56	0	4	0*	1 200 000 \$		(PENAUULT 1AN)
SPENCER, PETE	GR.-BRETAGNE	MOTEUR	55	0	1	0	400 000 \$		(TOYOPA 1AN)
WOODENN, BRUCE	GR.-BRETAGNE	MOTEUR	47	1	0	0	150 000 \$		
BAHRON, SVEN	Allemagne	MOTEUR	47	3	1	0	1 150 000 \$		(CIRCUS 1AN)
CROTT, MIKE	Allemagne	MOTEUR	48	2	-1	0*	100 000 \$		
TAPATAMOTO, SHUHEI	JAPON	MOTEUR	59	2	0	0*	100 000 \$		(BONGA 1AN)
JUICEBERRY, PAUL	GR.-BRETAGNE	PNEUS	50	3	4	2	2 850 000 \$		(PIZZETTA 1 AN)
QUIDINON, PASCAL	FRANCE	PNEUS	51	4	6	1	2 600 000 \$		(TICLIN 1AN)
SINGHO, JAGPAL	INDE	PNEUS	49	3	2	1	1 450 000 \$		
SMOKE, RICHARD	ÉTATS-UNIS	PNEUS	46	3	1	1	1 150 000 \$		
HAQUISHIBA, HIROHIDE	JAPON	PNEUS	64	-4	0	1	900 000 \$		(PONTDEPIERRE 1AN)
WHEEZER, ROBERT	ÉTATS-UNIS	PNEUS	48	5	4	0	1 850 000 \$		(TOMBSTONE 1AN)
STICKER, GREG	ÉTATS-UNIS	PNEUS	59	-2	3	0	1 300 000 \$		GOODDICE 2016-17

## – partie 8 –

**CHOIX ET CONSTRUCTION DES MOTEURS**

- ❖ Dans le cas où un joueur déciderait d'utiliser la version antérieure d'un moteur, le tableur exécute automatiquement les pertes possibles pour chacun des éléments (0 à 2 pts de perte possible). Dans ce processus, le nombre de mécanos peut influencer le résultat (plus de 8 mécanos, 1 pts est soustrait du D20); 1 à 5, 0 perte; 6 à 17, 1 perte; et 18 à 20, 2 pertes. Il ne peut y avoir de *Recherche/développement* pour une version antérieure (pts de CS).
- ❖ Le joueur lance un second D20 pour déterminer le coefficient d'évaluation de construction. Ce coefficient détermine le rapport fabrication/temps/qualité du motoriste; il a comme effet d'augmenter le coût réel du moteur (de cette manière, deux moteurs exactement identiques peuvent avoir des coûts de fabrications différents). Ce processus est installé afin de rendre plus réel les coûts de fabrication qui peuvent varier d'une usine à une autre. Ce taux varie de 0 à 15%.
- ❖ Si un motoriste est choisi par une deuxième écurie, seule la première écurie pourra contrôler et fournir des pts de CS à ce motoriste.

TEST DURÉE DE CONTRAT	
<b>POUR 2 ANS</b>	POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ MOTORISTE - 1 D20 = ou < TOTAL
<b>POUR 3 ANS</b> prérequis obtenir 2 ans	POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ MOTORISTE - 1 D20 = ou < TOTAL

CALCUL DU % D'IMPLICATION		
IMPLICATION	CALCUL DU COEFFICIENT	
0%	contrat	+1/saison
5%	si renouvellement	+1
10%	popularité écurie / 2	+ popularité
15%	<b>résultat:</b> D20 = ou < coefficient	
20%		
25%		

**MÉTHODE POUR LE CHOIX DES MOTEURS**

- 1) L'ordre des choix des écuries pour choisir est déterminé par la valeur de popularité, le plus haut ayant le premier choix. En cas d'égalité, le classement de la dernière saison détermine l'ordre. **Le joueur doit déboursier 1 pts Marketing pour choisir un motoriste.**
- 2) Si une écurie choisit un moteur qui était avec une autre écurie la saison précédente, le D20 déterminera alors si ce motoriste demeurera avec l'ancienne écurie ou non, selon le calcul suivant:
  - ▶ POPULARITÉ + COEFFICIENT du motoriste; le D20 doit être égal ou inférieur à ce nombre.
  - ▶ Le coefficient du motoriste est établi par la ligue selon le nombre des essais privés pour la recherche/développement du moteur.
- 3) **Engagement de la part du motoriste:** si le joueur le désire, il peut tenter d'obtenir un engagement de la part du motoriste choisi (l'engagement du motoriste représente son implication dans la conception du moteur qui se traduit par une remise en argent à la fin de la saison, selon l'argent investi par l'écurie dans la recherche/développement du moteur).
  - ▶ Le joueur doit lancer un D20 pour chaque tranche de 5% qu'il tente d'obtenir comme implication de la part du motoriste, jusqu'à une limite de 25%. **Pour chaque tranche de 5% que le joueur veut augmenter le % d'implication, il doit déboursier 1 pts Marketing.**
  - ▶ Chaque réussite autorise le joueur à relancer le D20 pour la tranche de % suivante.
  - ▶ Le motoriste remboursera l'écurie selon l'investissement de cette dernière dans le moteur, en multipliant le montant investi par le % obtenu.
  - ▶ En échange de cette implication, le coût du moteur sera augmenté par le % obtenu.
  - ▶ Le % obtenu comme remboursement ainsi que le coût du moteur (augmenté par le même %) resteront en vigueur pour la durée du contrat entre le motoriste et l'écurie. (voir tableau ci-contre)

MOTORISTES	TYPE	CONTRAT ACTUEL					PTS MOTEUR	FIABILITÉ	TURBO	DURÉE (KM)	MÉCANOS	PTS CS
		ÉCURIE	MONTANT	DURÉE	DÉBUT	%						
<b>CIRCUS</b> <sup>1</sup>	TURBO	CIRCUS	-	-	-	-						
<b>FMW</b> <sup>2</sup>	TURBO	DUNGEON	425 595 \$	2	2016	0%						
<b>MERCREDEZ</b>	TURBO		212 305 \$				2	12	3	20	4	8
<b>TOYOPA</b>	TURBO		251 685 \$				2	10	4	25	4	6
<b>BONGA</b>	TURBO		156 205 \$				3	10	0	15	2	7
<b>PENALT</b>	TURBO		211 865 \$				3	8	3	20	3	8
<b>TORRARI</b>	TURBO		130 905 \$				4	10	1	10	2	10
<b>CROSWORTH</b>	TURBO		112 040 \$				3	13	2	5	2	2

<sup>1</sup> Circus est un moteur "maison" utilisé par l'écurie Circus et sous contrat avec Herminator..

<sup>2</sup> FMW était sous contrat avec l'écurie Dungeon.

LES DIRECTEURS TECHNIQUES LIÉS AUX MOTORISTES		
(lorsque les écuries ont choisi les directeurs techniques, les motoristes choisissant à leurs tours, le plus grand nombre de popularité commençant en choisissant la plus haute valeur)		
MOTORISTES	DIRECTEUR TECHNIQUE (BONUS)	POPULARITÉ MOTORISTE
<b>BONGA</b>	Bahron	<b>+0</b>
<b>CROSWORTH</b>	Sperncer	<b>+2</b>
<b>FMW</b>	CHRIS DIEHARD	<b>+5</b>
<b>MERCREDEZ</b>	PADDY LOVE	<b>+7</b>
<b>PENALT</b>	Sassila	<b>+4</b>
<b>TORRARI</b>	Marshmallow	<b>+3</b>
<b>TOYOPA</b>	Woodenn	<b>+1</b>

## – partie 9 –

**CHOIX ET CONSTRUCTION DES PNEUMATIQUES****MÉTHODE POUR LE CHOIX DES PNEUMATIQUES**

1) L'ordre des choix des écuries pour choisir est déterminé par le bonus de popularité des écuries, le plus haut ayant le premier choix et le plus bas, le dernier choix; en cas d'égalité, le classement du championnat des constructeurs de la saison précédente détermine l'ordre des écuries. **Le joueur doit déboursier 1 pts Marketing pour choisir un manufacturier pneumatique**; si le joueur ne possède pas de pts Marketing, la Ligue Prout lui désignera un manufacturier en respectant un partage égal entre les écuries (quitte à choisir un 3<sup>e</sup> manufacturier si nécessaire).

2) Un même manufacturier peut être choisi par plus d'une écurie, en autant que l'écurie puisse déboursier 1 pts marketing.

3) Les écuries qui signent avec un manufacturier peuvent ensemble améliorer différents éléments du pneumatique. Cette étape ne peut se faire qu'en semaine 0 seulement. Si désaccord entre les joueurs, jouer les améliorations au D20.

4) Pour signer un contrat de 2 ans → **INTÉRÊT ÷ 2 + POPULARITÉ ÉCURIE ÷ 2** (arrondi au plus bas).

5) Pour signer un contrat de 3 ans → même total que point 5 – 2.

8) Tombstone est la propriété de l'écurie Dungeon, comme pour un motoriste maison, ce dernier est libre de signer les contrats qu'il désire, à des prix négociés avec les écuries clientes.

9) Lorsque les écuries ont choisi leurs directeurs techniques pneumatiques, les manufacturiers choisissent à leurs tours, celui ayant le plus haut taux d'intérêt commençant le premier, en choisissant la plus grande valeur de directeur.

manufacturier	intérêt	bonus pneus	bonus tendre	fiabilité			techni ciens	CS	montant	contrats (durée)
				dur	tendre	pluie				
<b>PTS CS :</b>		5	5	3	3	3	5			
<b>PONTDEPIERRE</b>	14	0	0	8	12	9	2	2	1 691 \$	
Singho										
<b>GOOD DICE*</b>	15	0	1	8	11	9	2	16		
GREG STICKER		1	1	11	11	9	2	2		
<b>TOMBSTONE</b>	n/a	0	0	9	8	9	2	29		
		0	1	11	11	10	3	1		
<b>PIZZETTA</b>	16	0	0	11	10	8	2	4	1 819 \$	
Quidinn										
<b>TICLIN</b>	12	0	0	11	8	8	3	6	1 969 \$	
Smoke										

\*\* Good Dice était sous contrat avec l'écurie Circus en 2016.

## – partie 10 –

# CONSTRUCTIONS DES ÉLÉMENTS 2017

C'est le moment de construire, reconstruire, modifier ou de tenter de faire quelque chose de votre écurie ! Les modifications apportées ici aux différents éléments représenteront l'élément final construit en semaine #0; les ajouts sont instantanés. À partir de la semaine #1, les ajouts devront suivre la règle d'attente avant de figurer à l'élément, c'est-à-dire une semaine d'attente par pts de CONSTRUCTION ajouté.

### LES VOITURES + KERS

### LES MOTEURS

### LES STANDS

### LES ORDINATEURS

### MARKETING

– fin de la 2<sup>e</sup> partie –

## À VENIR, LA SOIRÉE FINALE... POUR LES PRÉPARATIFS !