

CHAMPIONNAT PROUT FD1 2017

PRÉPARATION POUR LA 20^e SAISON

PARTIE 3

3^e PARTIE



ORDRE DU JOUR:

introduction. Le mot du président + Willy	3
"avant de commencer". Les bourses FDOM	3
11 ^a . Les nouveaux règlements	4
11 ^b . Les propositions à développer	5
12. Rappels et mise au point des règles	7
13. Choix des commanditaires	9
14. Les partenaires informatiques	12
15 ^a . Choix des pilotes 2017	13
15 ^b . Choix des pilotes des manufacturiers	15
16. Popularités des pilotes	16
17. Les essais privés des manufacturiers	18
18. Les dates et GP 2017	19
19. Les essais avant saison	19
20. Le mot de la fin	20

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

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

– introduction –



Je vous avais annoncé un coup d'éclat pour cette 20^e saison du championnat Prout FD1 qui débutera bientôt, c'est chose faite! Dès maintenant, se joindra à nous Willy qui, j'en suis sûr, prendra plaisir avec nous à lancer des petits dés, à faire avancer une petite auto sur un circuit de table... C'est tout de même pas croyable, des adultes avec une moyenne d'âges de 51 ans jouer encore aux voitures! Mais n'oublions pas le plus important... Shooter! Je laisse l'encadré ci-contre parler davantage de Willy, ce qu'il est, ce qu'il a accompli, ses fantasmes...

Pour le reste, il est tard au moment d'écrire ces lignes, je suis fatigué avec cette course stressante de la période des fêtes et, surtout, je ne sais pas quoi dire davantage... Voici donc cette troisième partie des préparatifs de la 20^e saison du championnat FD1 de la Ligue Prout. Je vous souhaite beaucoup de plaisir et un D20 qui vous donnera les résultats souhaités.

Bonne soirée.

- Stéphane Renaud,
président Ligue Prout.

PS : Crisse que je suis fatigué! Pis l'autre ci-bas avec ses pitounnes!

Nouveau Joueur, Nouvelle Écurie.

WILLY HERBEUVAL

Né le 13 juin 1963 (c'est ce qui est écrit sur son compte Facebook), Willy a ensuite passé à la vitesse supérieure pour aboutir en 2016, ce qui explique ce petit manque de cheveux qui n'ont pas réussi à suivre! Entre les deux années, il a fait de la pâtisserie, a eu deux enfants, devenu chef pâtissier avant de devenir chef tout court. Récemment il a découvert Internet... et sûrement les sites cochons... il aime le porc, on s'en doutait.

D'origine parentale belge, il a passé aisément le test d'acceptation puisqu'il n'est pas d'origine française, c'est déjà quelque chose! Mais le côté belge demeure en lui, ce qui explique son amour pour la pâtisserie et le bon chocolat suisse.

Sa plus grande fierté: sa petite fille, Alice. Et oui, il est Grand-père... respect! Et du coup, Herman n'est plus le plus vieux de la gang... mais il parviendra sûrement à contrer ce détail, combatif comme il est!

Ces années folles à hautes vitesses ont endommagées ses genoux, ce qui explique sans doute pourquoi il n'est pas à notre table présentement, toujours à descendre les escaliers. On lui pardonne ce petit retard!

Bref, bienvenu parmi nous Willy, en souhaitant que tu sauras retrouver la sortie en fin de soirée... et surtout, te souhaitant beaucoup de plaisir avec nous.

PS: Pour nous écoeurer, deux photos de lui au bas de cette page... on l'aime déjà moins...



– partie "avant de commencer" –

LES BOURSES FDOM 2017

Avant de commencer, je suis heureux de vous présenter les lauréats des bourses de la **Formula Dé One Money (FDM)**. C'est le moment de la soirée où Yves (Dungeon) doit jubiler puisqu'il est le grand vainqueur de la dernière saison et qu'il recevra un beau montant pour le féliciter. Pour le nouveau arrivé dans la ligue, Willy, la **FDM** est une entreprise dirigée par Bornie Unclestone, responsable de l'organisation – logistique et monétaire – du championnat FD1.

CHAMPIONNAT DES CONSTRUCTEURS – BOURSE DE \$3M

L'écurie **Dungeon**, avec l'aide du motoriste FMW et des pneus Tombstone. Yves a su diriger de mains de maître son écurie pour remporter le prestigieux titre, le plus convoité des joueurs. Un beau montant pour son écurie et une bonne grosse bouteille pour lui.

CHAMPIONNAT DES PILOTES – BOURSE DE \$1M

Lewis Badminton, de l'écurie Circus remporte le titre des pilotes dès sa première année, enlevant le titre à son coéquipier, Milky Icekönen qui, lui, termine bon dernier cette fois! Félicitation à Steffe qui obtient un petit montant pour son écurie et une petite bière pour son plaisir personnel.

L'ÉCURIE AVEC LE PLUS DE PÔLES – BOURSE DE \$1M

Circus, malgré ses déboires en course, a su se mériter une place de choix en qualifications, sa spécialité deus quelques saisons. 5 pôles contre 4 pour Dungeon. Un autre petit montant pour Steffe et son écurie.

L'ÉCURIE AVEC LE PLUS DE VICTOIRES – BOURSE DE \$1M

Avec le titre des constructeurs il est normal de voir l'écurie **Dungeon** remporter cette bourse. 7 victoires contre 3 pour Herminator's et 2 pour... Circus!!! Encore une fois, bravo Yves... Ben oui, on le sait que tu as remporté le championnat avec facilité!

AU TOTAL,

DUNGEON = \$ 4,000,000

CIRCUS = \$ 2,000,000

LES MONTANTS DES DROITS TÉLÉVISUELS ACCORDÉS EN DÉBUT DE SAISON

Si RBS fait une diffusion d'une haute qualité, il en est autrement des avances monétaires avec un maigre 5%, ce qui donne: Dungeon (\$ 677,192); Circus (\$ 556,010); Herminator's (\$ 456,214); et Double Will's (\$ 400,000).

Tous les montants de cette page sont déjà inscrit dans votre feuille de budget. Nous sommes en semaine 0, pas de pénalités...

– partie 11^a –

LES NOUVEAUX RÈGLEMENTS

Pas beaucoup de développement sur le site de la Ligue Prout concernant de nouvelles règles. Il y a bien eu quelques notifications en début de 2016, mais le tout est demeuré sans lendemain. Quelques projets qui demandent sans doute à être développés, aussi c'est pourquoi cette 11^e partie est divisée en deux sections. Pour l'instant, concentrons-nous sur les nouveaux points apportés par la Ligue Prout...

LE BONUS POUR DURABILITÉ DE LA VOITURE

Actuellement, pour chaque 100 km parcouru par une voiture l'écurie lance un test de recherche/développement. Par rapport au moteur, la voiture se trouve nettement désavantagée. C'est pourquoi, la Ligue Prout abaisse à 50 km le test de recherche/développement de la voiture.

LES POINTS ACCORDÉS SELON LES POSITIONS À L'ARRIVÉE

On parle ici des points accordés à la fin d'une course. Avec l'arrivée d'une nouvelle écurie, faisant un championnat à huit voitures, la Ligue Prout met en place le barème de pointage suivant: 10 (1^{er}), 6 (2^e), 4 (3^e), 3 (4^e), 2 (5^e) et 1 (6^e).

Sujet à la condition que la nouvelle et 4^e écurie participe avec deux voitures, sinon, on conserve le pointage en place en 2016.



– partie 11^b –**LES PROPOSITIONS À DÉVELOPPER**

Les nouveautés concernant les règles sont terminées. Il y a quelques points que la Ligue Prout voudrait développer, aussi demandons-nous vos avis sur les points mentionnés plus bas. Il ne s'agit pas de nouvelles règles à implanter, mais des propositions qui demandent à être développées. C'est à vous de nous mentionner si, oui ou non, ça vaut la peine de continuer ces développements. Ces propositions, si acceptées, ne seront applicables qu'à partir de la 21^e saison (2018), sinon elles continueront d'être développées, ou bien encore envoyées aux poubelles pour ne plus en parler.

LE MOTEUR BI-TURBO

Un moteur turbo actuel demande l'utilisation de 1 pts CARBURANT pour utiliser 1 pts TURBO, ce qui permet à la voiture d'avancer le nombre de cases maximum permis par la vitesse utilisée. Inconvénient: le manque de pts CARBURANT pour rétrograder des vitesses.

Le moteur bi-turbo est utilisé de la même façon qu'un moteur turbo actuel. Mais au lieu d'utiliser des pts CARBURANT, le pilote peut utiliser des pts KERS. Cependant, l'énergie demandée au KERS est plus importante que la simple utilisation de carburant (l'énergie produite par un moteur à carburant est encore plus puissante que l'énergie offerte par une batterie, comme nos accessoires de la vie courante). L'utilisation de 1 pts TURBO pour les vitesses inférieures à 5 coûte 1 pts KERS, l'utilisation de 1 pts TURBO pour les vitesses 5 et 6 coûte 2 pts KERS.

Le pilote peut utiliser soit 1 pts CARBURANT ou 1 pts KERS, selon son choix. En 5^e ou 6^e vitesse, le pilote peut utiliser 1 pts CARBURANT au lieu d'utiliser 2 pts KERS. L'avantage d'un moteur bi-turbo est l'économie du carburant. Le but recherché de la Ligue Prout est de permettre l'utilisation des pts KERS à autre chose que de simplement permettre à une voiture d'avancer d'un nombre de cases.

Moteurs plus cher 9.

Yves propose en 6^e vitesse = 3 KERS.

Donne un minimum KERS utilisable plus élevé?

POUR	À OUBLIER	À TRAVAILLER
		3

À travailler pour 2018.

LE MOTEUR ATMOSPHÉRIQUE

Il est temps de ramener le moteur atmosphérique, ce moteur qui a fait les beaux jours du championnat Prout FD1. L'avantage d'un moteur atmosphérique est de pouvoir utiliser les pts bonus du moteur pour déplacer une voiture d'un nombre de cases équivalents, sans dépasser la limite permise par la vitesse utilisée.

Il y aura trois types de moteurs atmosphériques disponibles, ayant chacun un maximum de pts bonus de déplacement permis:

Moteur V12 = +7 comme maximum de pts de déplacement

Moteur V10 = +5 comme maximum de pts de déplacement

Moteur V8 = +3 comme maximum de pts de déplacement

Test moteur selon l'utilisation de la puissance?

Le bonus de déplacement peut être utilisé à différents tours de jeu, en partie ou au complet. Chaque utilisation de 1 pts bonus entraîne l'élimination de ce point et ne peut être réutilisé. Le pilote recharge ses points bonus en éliminant 1 pts MOTEUR; il récupère ainsi l'équivalent de ses pts bonus qu'il possède comme maximum utilisable, ces nouveaux points bonus sont ajoutés à ceux encore non utilisés si c'est le cas.

Recharge n'importe quand avant le dé.

Le moteur atmosphérique échappe à la règle de la limitation des pts MOTEUR, cependant, la mise en place de 1 pts MOTEUR qui excède 5 pts MOTEUR entraîne la perte de 1 pts CONFIGURATION de la voiture (actuellement de 14 pts).

L'élimination de 1 pts MOTEUR recharge les pts bonus d'un nombre, selon le type du moteur:

Moteur V12: 1 pts MOTEUR = 1 fois le nombre bonus maximum utilisable

Moteur V10: 1 pts MOTEUR = 2 fois le nombre bonus maximum utilisable

Moteur V8: 1 pts MOTEUR = 3 fois le nombre bonus maximum utilisable

Le coût d'un moteur atmosphérique sera inférieur au moteur turbo actuel, soit près de 50% pour un moteur V8 jusqu'à une valeur égal au turbo pour le V12, 75% pour le V10.

Des pénalités sont liées aux moteurs atmosphériques, selon le type du moteur:

- Moteur V12: carrosserie maximum = 3 pts CARROSSERIE
- Moteur V10: carrosserie maximum = 4 pts CARROSSERIE
- Moteur V8: aucune pénalité (maximum = 5 pts CARROSSERIE)

Permis à 5 pour test fiabilité et permet de récupérer pts configuration.

Le nombre bonus maximum d'un moteur se construit comme un élément, chaque point coûtant 3 pts CS. Le nombre maximum ne peut excéder le maximum permis au type du moteur.

POUR	À OUBLIER	À TRAVAILLER
		3

LES POINTS DE CONFIGURATION DE BASE

Actuellement, les points de configuration de base sont 14. Cette règle abaissera ce nombre à 10. Une écurie pourra augmenter ce nombre selon les essais effectués durant une saison, soit avant, durant ou à la fin d'une saison FD1. Cette règle amènera les écuries à effectuer des essais afin de mieux connaître leurs voitures et de les utiliser de manière efficace, comme dans la vraie F1.

Lors d'une séance d'essais, peu importe l'élément qui y est travaillé, l'écurie comptabilise le nombre total de tours effectué. À ce nombre total de tours sont ajoutés les bonus des pilotes qui ont participé à cette séance ainsi que le bonus du directeur technique "voiture". Un D20 est lancé. Pour obtenir 1 pts de configuration bonus, le résultat du D20 doit être égal ou inférieur au nombre calculé précédemment.

Un seul D20 est lancé pour une séance d'essais, aucune limite de séance d'essais dans une saison. Le nombre maximum de pts CONFIGURATION est fixé à 14.

POUR	À OUBLIER	À TRAVAILLER
	3	

LE PNEU SUPER TENDRE

La Ligue Prout autoriserait l'utilisation des pneus "super tendre". Un pneu encore plus efficace que le pneu tendre actuel, mais à la fois, plus fragile. Le principe est de permettre un bonus de déplacement de +2, mais un pneu utilisable que pour un seul tour. Le pneu tendre, étant d'une composition de caoutchouc extrêmement adhérent, permettrait à une voiture de ralentir dans un virage.

Avantages: bonus de déplacement maximum de 2 (contre 1 pour le tendre); dans les virages, le super tendre s'utilise comme un frein, permettant à une voiture de reculer d'une case en éliminant 1 point de pneu, aucun maximum de cases, toujours en comptabilisant 1 pts PNEU par 1 case reculée.

Désavantage: en sortie de virage, x3 (variable), x4 (soleil, le pneu se dégrade plus rapidement), glissade de +4 dans les virages sous la pluie.

Sous le soleil (et canicule): bonus déplacement +2 (maximum), sortie de virage x4.

Sous le variable: bonus déplacement +2 (maximum), sortie de virage x3.

Sous la pluie: bonus déplacement +0, sortie de virage x3, glissade +4.

Sous la pluie abondante: bonus déplacement +0, arrêt sur ligne droite -3 (comme tous les pneus), glissade +4.

POUR	À OUBLIER	À TRAVAILLER
3		

Pour 2018.



– partie 12 –

RAPPELS ET MISE AU POINT SUR CERTAINS RÈGLEMENTS

Les points qui suivent ne sont pas de nouveaux règlements, justes des règles qui sont importantes de se rappeler... Alors, écouuuuuutez bien!

LES POINTS MARKETING

Lors d'une demande de négociation, lancer du D20 pour le montant d'une entente, que ce soit pour les commanditaires, manufacturiers, pilotes ou directeurs techniques, un joueur peut annoncer vouloir utiliser des POINTS MARKETING de son écurie avant de lancer un dé. Dans tous les cas, un maximum de 3 PTS MARKETING est permis par lancer, tout en tenant compte du maximum permis au résultat du dé, en gardant toujours un résultat d'échec possible. Exemple: sur un résultat du D20, le joueur ne peut aller plus haut que 19 comme résultat positif.

RÈGLE DE DÉPLACEMENT EN LIGNE DROITE

Une voiture ne peut utiliser un couloir qu'une seule fois dans un même déplacement. Une fois que son déplacement est terminé, cette voiture peut alors annoncer vouloir profiter d'une aspiration sur une autre voiture, si le cas se présente, ou simplement terminer son tour.

Dépassement: Une voiture peut revenir sur un couloir utilisé en dépassant une autre voiture ou un obstacle quelconque. Dans ce cas, la voiture se doit de revenir sur son couloir initial – avant le dépassement – afin de continuer son déplacement, à moins que le couloir utilisé n'ait pas été utilisé avant le dépassement.

Aspiration: Une aspiration sur une autre voiture se fait à la fin du déplacement d'une voiture. Cela signifie que chaque nouvelle aspiration est considérée comme un nouveau déplacement et qu'il est alors permis à la voiture d'utiliser les couloirs non utilisés dans un même déplacement. Une voiture n'est pas obligée d'utiliser les effets d'aspiration. Le mouvement de 3 cases est obligatoire lors d'une aspiration, à moins d'utiliser un PTS FREINS pour chaque case non utilisée. Il est interdit d'utiliser les freins afin de profiter d'une aspiration.

Bonus de déplacement: Le bonus de déplacement du pneu tendre ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une phase de jeu d'une voiture, peu importe le nombre de dépassements et/ou d'aspirations. De plus, le bonus de déplacement ne peut être divisé pour être utilisé à différents moments de la phase du même déplacement.

L'aspiration dans un virage: L'aspiration peut se faire dans un virage, en respectant les flèches de déplacements autorisés. Une aspiration, débutée en ligne droite, qui se termine dans un virage entraîne l'utilisation d'un PTS FREINS.

LE KERS

Le KERS (batterie) ne peut excéder 12 pts d'utilisation dans une même course, sur le tableau de bord, 12 cases sont disponibles pour y inscrire des pts KERS, le KERS devient mort une fois ces cases utilisées.

La vitesse utilisée lors d'un déplacement indique le maximum de pts KERS utilisable pour ce même tour, soit 1 pts en 1^{ère} vitesse, 2 pts en 2^e vitesse jusqu'à 6 pts en 6^e vitesse.

Le maximum pour la fiabilité du KERS (utilisé pour les tests d'acquisitions) est de +6. Au D20 (+ fiabilité), 1 à 10 = 0 pts, 11 à 20 = 1 pts, 21 et plus = 2 pts.

LE PNEU TENDRE

Le temps passe et on finit par oublier les choses importantes de la vie; l'utilisation du pneu tendre est une de ces choses!

Utilisable sur deux tours maximum, le pneu tendre est pénalisé de x2 en sortie de virage, dans le premier tour, et **de x3 en sortie de virage, dans le deuxième tour**. Les ailerons permettent de réduire les pertes en pts PNEUS dans les deuxièmes et troisièmes cases (la première case étant toujours gratuite) selon la règle actuelle; on doit comptabiliser la totalité des cases en sortie de virage afin d'évaluer les pertes de pts de PNEUS, en arrondissant au plus haut. **Exemple:** une voiture sort de deux cases en sortie de virage en pneus tendres au second tour d'utilisation, la première case est gratuite (+0), la deuxième lui coûte +1,5 pts PNEUS, la voiture perd donc 2 pts PNEUS. **Autre exemple:** une voiture sort de trois cases en sortie de virage en pneus tendres au second tour d'utilisation, la première case est gratuite (+0), la deuxième lui coûte +1,5 et la troisième case lui coûte 1,5 pts PNEUS, la voiture perd donc 3 pts PNEUS.

DISCUSSIONS ET MISE AU POINT SUR CERTAINES RÈGLES

Cette période est réservée aux membres pour discuter de différents points ou litiges rencontrés en 2016.



Rappel du fonctionnement de l'Ajout de Règlements et de technologies

Une adresse à retenir: WWW.LIGUE-PROUT.COM

Cliquez sur le menu des forums et choisissez le forum réservé à la FD1. Vous y expliquez votre suggestion de règlement ou votre nouvelle technologie, on en discute, on améliore et on vote si nécessaire.

N'oubliez pas que toute nouvelle technologie doit avoir un lien direct avec la Formule Un. Et, surtout, tout nouvel ajout ne doit pas ralentir le jeu. De plus, le créateur d'une technologie profite d'un petit avantage dans le développement afin de pouvoir l'utiliser avant les autres.

– partie 13 –

CHOIX DES COMMANDITAIRES

Aucun changement cette année, une simple mise à jour des commanditaires ayant été effectuée, augmentant ou diminuant les montants de base des commanditaires ainsi que leur niveau d'intérêt et de richesse.

Intérêt: Certains commanditaires affichent un bonus d'intérêt; ce bonus représente l'intérêt du commanditaire à être présenté dans le championnat Prout FD1. Certains commanditaires affichent un bonus d'intérêt supérieur à +5, cependant, le maximum utilisable demeure +5, peut importe si le niveau d'intérêt est plus grand. Le bonus minimum est de +0, même si le bonus affiche un nombre inférieur. Le bonus d'intérêt est utilisé pour la demande de négociation.

Richesse (\$): Le bonus de richesse indique la richesse d'un commanditaire; ce bonus aide à obtenir un meilleur montant lors de la négociation. Tout comme le bonus d'intérêt, le maximum utilisable est de +5, le minimum est de +0.

Les pourcentages d'espaces: Les pourcentages d'espaces demeurent 5%, 15%, 25%, 35% et 75%. Un commanditaire signant pour 75% voit son nom s'ajouté dans le nom officiel de l'écurie. Dans le tableau des commanditaires (voir l'annexe 4), un chiffre se retrouve sous les pourcentages d'espaces (de +0 à +10), ce bonus est utilisé pour le calcul du montant négocié.

Les montants selon les pourcentages d'espaces: Pour un même commanditaire, tous les montants sous les pourcentages d'espaces sont de mêmes valeurs que le montant sous la colonne des **5%**; c'est-à-dire que chaque tranche de 5%, dans la colonne de **75%**, est de valeur égale au montant de la colonne des **5%**, il en va de même pour les autres pourcentages d'espaces du même commanditaire. La liste des commanditaires de l'annexe 4 est présentée par l'importance de la colonne des **5%**, du plus gros montant au plus petit.

MÉTHODE POUR LE CHOIX D'UN COMMANDITAIRE

Une première ronde est faite pour le choix d'un commanditaire pour remplir 75%, chaque joueur écrit sur un papier son choix; le joueur doit déboursier **1 pts Marketing pour chaque négociation** qu'il veut entreprendre.

- ▶ Si plus d'un joueur choisit un même commanditaire, ces joueurs ayant réussi les tests de négociation, le commanditaire choisit l'écurie qui dépensera le plus de pts marketing, cependant, le joueur ayant eu un contrat avec ce commanditaire l'année précédente a le privilège de faire un test de renégociation s'il le désire sans avoir besoin de relancer la surenchère avec des points marketing.
- ▶ D'autres rondes peuvent être faites pour combler d'autres 75%, toujours en respectant la même procédure, à la discrétion de la Ligue Prout.
- ▶ Une ronde est faite pour les choix des commanditaires pour combler 35% d'espace, toujours selon la même procédure.
- ▶ Une ronde est faite, dans l'ordre, pour les espaces de 25% et 15%, toujours selon la même procédure.
- ▶ Une dernière ronde est faite pour les espaces de 5%, toujours selon la même procédure; cette ronde peut se répéter autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que le responsable de la ligue Prout annonce la fin de cette partie.
- ▶ Une écurie a l'avantage de pouvoir négocier avec un commanditaire avec qui elle désire renouveler le contrat; une autre écurie peut obtenir ce commanditaire à la seule condition de lui offrir davantage d'espace (selon les désirs du commanditaire) et à condition que cette écurie réussisse le test de demande de négociation.
- ▶ Une fois qu'un commanditaire accepte de négocier avec une écurie, le joueur lance le D20 pour déterminer le montant de la commandite (voir **négociation du montant**).

DEMANDE DE NÉGOCIATION

popularité écurie

+

intérêt commanditaire

réussite = D20 < ou égal au total

**RENOUVELLEMENT
(test de renégociation)**bonus ajouté au total
(+1 pour chaque année du dernier contrat)**NÉGOCIATION DU MONTANT**

bonus du %

+

richesse commanditaire (\$)

+

D20

Le résultat indique sur le tableau de **négociation du montant** un montant à additionner au montant de base du pourcentage négocié.**DURÉE DU CONTRAT**

Pour une entente de plus d'une saison, le joueur doit soustraire au nombre de la demande de négociation un -1 pour obtenir un contrat de deux saisons. Si le premier test est réussi, une demande pour trois saisons peut se faire (-2 au total de négociation).

Si le test pour trois saisons échoue, le contrat sera donc de deux saisons. Si le test de deux saisons échoue, le contrat sera d'une saison seulement.

- ▶ Chaque demande de négociation coûte 1 pts MARKETING à l'écurie; un test de renouvellement coûte 1 pts MARKETING. Suite à un refus, une écurie devra déboursier des pts MARKETING pour toute nouvelle tentative avec le même commanditaire.
- ▶ Si une écurie refuse une offre d'un commanditaire, elle devra soustraire de 1 point sa note de popularité (effectif pour le reste de la saison).
- ▶ Si une écurie décide à la fin de cette partie de refuser un commanditaire, elle devra soustraire de 1 point sa note de popularité (ce changement demeure actif pour toute la saison).
- ▶ Un seul commanditaire par groupe est accepté dans une même écurie.
- ▶ Après avoir négocié le montant et la durée du contrat, l'écurie doit se référer au tableau **du bonus de contrat** pour obtenir un montant à la signature; ce montant n'est accordé qu'une seule fois, à la première année du contrat, même si le contrat est d'une durée supérieure à une saison.

NÉGOCIATION DU MONTANT	
D20 + BONUS	MONTANT
1-4	0 \$
5-8	25,000 \$
9-12	50,000 \$
13-16	75,000 \$
17-20	100,000 \$
21	175,000 \$
22	250,000 \$
23	375,000 \$
24	500,000 \$
25	650,000 \$
26	750,000 \$
27	1,000,000 \$
28	1,250,000 \$
29	1,500,000 \$
30	1,750,000 \$
31 +	2,000,000 \$

D20
+
BONUS %
+
RICHESSE (\$)

DURÉE DU CONTRAT	
SAISONS	PROCÉDURE
1 AN	AUTOMATIQUE
2 ANS	NÉGOCIATION* -1
3 ANS	NÉGOCIATION* -2

* NÉGOCIATION =

50% POPULARITÉ ÉCURIE (PLUS BAS)

+

INTÉRÊT COMMANDITAIRE

-

BONUS D'ANNÉES

RÉUSSITE = D20 < OU ÉGAL AU TOTAL

BONUS DE CONTRAT	
D20 + BONUS	% BONUS
1-4	0 %
5-16	5 %
17-24	10 %
25-32	15 %
33-40	20 %
41 +	25 %

D20
+
BONUS %
+
INTÉRÊT COMMANDITAIRE
+
50% POPULARITÉ ÉCURIE (PLUS BAS)
+
BONUS POUR DURÉE**

**** BONUS POUR DURÉE:**

1 SAISON = +0
2 SAISONS = +2
3 SAISONS = +5

LES PARTENAIRES INFORMATIQUES

Il est important de penser aux partenaires informatiques (voir encadré) afin de profiter d'un bonus de *recherche/développement* pour les ordinateurs.

Rappel des Partenaires

Informatiques

Apet

C.A. (Computer Accro)

Compet

Ducon!

Pb

Pell

Run (Run Systems)

NOTES IMPORTANTES CONCERNANT LES MONTANTS DES COMMANDITAIRES

Les montants des commanditaires sont à la baisse, toujours dans le but de diminuer les écarts budgétaires entre les écuries. Dans ce sens, les montants alloués par les commanditaires sont désormais calculés par tranche de 5% d'espace, n'ayant aucune différence selon le % d'espace négocié. Dans les prochaines saisons, l'écart entre les grands et petits commanditaires sera réduit (actuellement, l'écart entre le plus grand – 432,000\$ - et le plus petit – 36,000\$ - est de 396,000\$). L'indicateur de richesse (\$) aura donc une grande importance à ce moment, devenant le principal aspect dans la négociation du montant.

ANNEXE 3 – FEUILLE DE CONSTRUCTION 2017

À partir d'ici, vous aurez à utiliser l'annexe 3 à plusieurs moments de la soirée. Gardez-la près de vous, vous devrez y consigner les différentes données de votre écurie pour la saison 2017.

DEMANDE DE NÉGOCIATION DURANT LA SAISON

À la fin du processus des choix de commanditaires, il est possible qu'une écurie n'ait pas eu la chance de compléter ses espaces disponibles, soit par manque de points MARKETING, soit par son propre choix. À la fin de chaque soirée de course, la Ligue Prout permettra aux écuries se retrouvant dans cette situation de tenter un test de demande de négociation avec le commanditaire de son choix. Cependant, une seule demande ne pourra être faite à un même commanditaire pour l'année en cours (exception durant la soirée des préparations). Si une demande est acceptée, le processus normal se poursuit par la suite (négociation du montant, durée, etc.).

Ces demandes spéciales ne coûtent pas de points MARKETING. Une demande acceptée ne peut être refusée par la suite par l'écurie. Le montant négocié sera ajusté selon le nombre de courses à faire dans l'année, suite à la signature du commanditaire. Il est de la responsabilité du joueur de demander à la Ligue Prout vouloir faire une demande de négociation à la fin d'une soirée.



– partie 14 –

LES PARTENAIRES INFORMATIQUES

Un partenaire informatique est d'une importance capitale dans le développement d'un ordinateur et des logiciels de bord. Le partenaire informatique possède un bonus de Recherche & Développement qui permet un nombre de lancers supplémentaires pour chaque lancer acheté par l'écurie. Ce bonus est calculé après les signatures de commanditaires, selon différents critères.

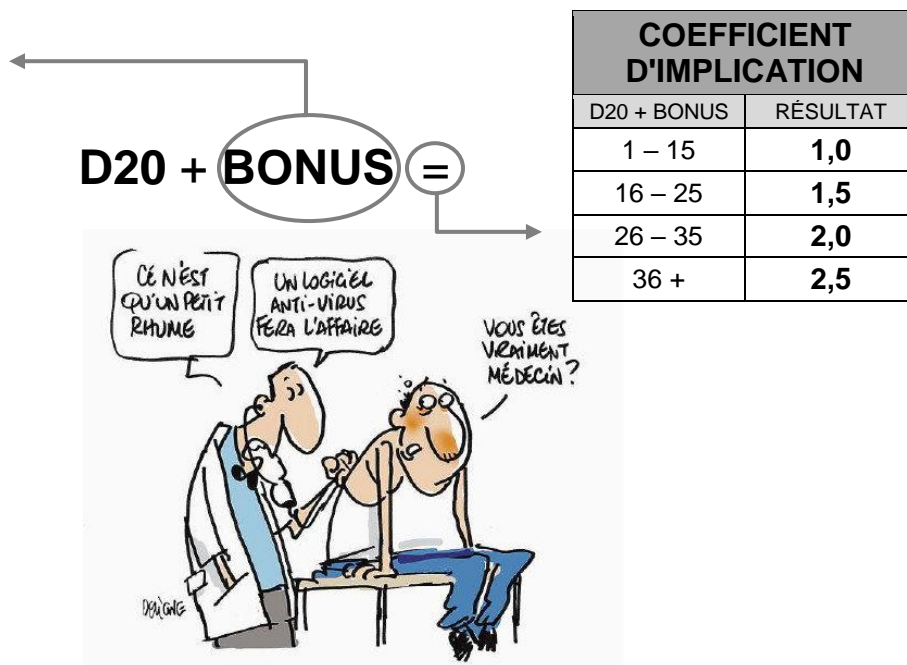
Un partenaire informatique est avant tout un commanditaire, d'où l'importance de signer avec un commanditaire de catégories "ordinateurs" ou "logiciels".

Par le passé, un tableur était utilisé pour déterminer les bonus des partenaires informatiques... il y en a plus ! Je préfère le contact des dés avec les amis et... un peu d'alcool ! (ce dernier paragraphe je l'avais déjà écrit l'an dernier)

MISE À JOUR DES BONUS

PARTENAIRE	BONUS	ÉCURIE
APET		
COMPUTER ACCRO (C.A.)		
COMPET	1,5	Circus
DUCON!		
PB	1,5	Dungeon
PELL		
RUN SYSTEMS		

CALCUL DES BONUS	
FACTEURS	BONUS
POPULARITÉ D'ÉCURIE	POP/2
DURÉE CONTRAT	1 AN = +0 2 ANS = +2 3 ANS = +5
% D'ESPACE	5% = +0 15% = +2 25% = +4 35% = +6 75% = +10



– partie 15^a –**CHOIX DES PILOTES 2017**

Et c'est maintenant l'heure de choisir nos pilotes pour la saison 2017 du championnat Prout FD1... Youppi! Eh! Qu'on s'amuse hein!? Quelques notes que vous pouvez relire dans le document des préparatifs, première partie, concernant les retraités et les ajustements de données...

LES NOUVEAUX PILOTES

Juste un petit rappel pour vous rappelez l'arrivée de deux nouveaux pilotes: Max Verpasienne (Pays-Bas) et Lance Troll (Canada), deux jeunes pilotes avec pleins de potentiels...

LISTE DES PILOTES

Voir l'annexe 5... viiiiiiiiiite!!!!

CHOIX DES PILOTES

Ce qui suit (page suivante) fait figure de règlement officiel de la Ligue Prout.

POINTS MARKETING À 0?

Si une écurie ne possède plus de points MARKETING, elle devra alors prendre des pilotes qui seront intéressés à se joindre à cette équipe. Un D20 est lancé, le résultat doit être égal ou inférieur à la popularité du pilote + popularité de l'écurie divisée par 2 (arrondi au plus bas).

Une seule demande par pilote, contrat d'un an seulement, au salaire du tour 1.

Notes sur la Liste des Pilotes

Trois tours seront autorisés pour le choix des pilotes, les salaires minimums sont indiqués pour chacun des tours.

Un astérisque (*) précédé du nombre 2 (bonus) signifie que le bonus du pilote 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 pilote est inférieur à 0, donc les chances de voir augmenter ce bonus lors de la saison 2015 sont réduites.

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

Les salaires minimums négatifs:

Un montant de 0\$ ou négatif ne représente pas le salaire minimum pour le pilote; de 0\$ à -2,5M\$, le salaire minimum sera de 175,000\$, inférieur à -2,5M\$, le pilote est gratuit (ce pilote se commanditant lui-même).

Les montants de la colonne TOUR 1 représentent la valeur des pilotes.

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'essai #1 (et de remplacement)
7.1.4. Pilote d'essai #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^e ronde représentent 75% des salaires originaux. Les salaires de la 3^e ronde représentent 50% des salaires originaux.
- 7.5. Pour chaque demande qu'une écurie fait, à un pilote, il lui en coûte 1 pts marketing.

- 7.6. Une écurie qui ne possède plus de pts marketing et qui lui manque un ou plusieurs pilotes, ne pourra pas continuer lors des différentes rondes restantes. Cependant, elle pourra choisir les pilotes manquants à la toute fin des 3 rondes, alors que les coûts des pilotes reviendront au point de départ.
- 7.7. À tout moment, une écurie peut acheter des bonus pour les différents lancers du D20. Il en coûte 1 pts marketing pour 1 pts bonus. Le bonus acheté n'est temporaire que pour un seul lancer. Le résultat à obtenir ne doit pas dépasser 19; un maximum de 3 pts achetés est autorisé..

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 en 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
pilote actif, recevant un contrat de la même écurie	s'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
	s'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
	s'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
pilote non actif, recevant plusieurs contrats	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
TEST DE FIDÉLITÉ le test s'applique à l'équipe qui possédait le pilote la saison précédente	D20 = ou < (POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ PILOTE + OFFRE)	réussite du test = pilote demeure avec son écurie actuelle
	offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5	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.
TEST DE CHOIX le test s'applique à toutes les écuries ayant fait une offre	D20 = ou < (POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ PILOTE + OFFRE + IMPORTANCE)	le pilote choisit l'écurie qui remporte le test de choix
	offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5	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.
	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.	Une nouvelle ronde = nouvelles offres.
COÛT EN \$ ET PTS MARKETING	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.

– partie 15^b –

CHOIX DES PILOTES 2017

(pour les manufacturiers)

Durant la saison, les manufacturiers qui ne sont pas impliqués dans le championnat FD1 ont aussi une vie! Oui, oui, eux aussi veulent progresser afin de revenir dans le championnat... ou – pour d'autres – simplement débiter un jour dans la FD1. Ces manufacturiers ont besoin de pilotes, ce que nous allons faire dans cette partie.

CHOIX DES PILOTES

Au bas de cette page, un tableau représente les manufacturiers (moteurs et pneumatiques) dans l'ordre de leur popularité, cet ordre détermine aussi l'ordre dans lequel les manufacturiers choisissent leur pilote. Le premier choisit le pilote avec le plus de valeur (colonne "tour 1" dans l'annexe 5), et ainsi de suite.

VETO DES ÉCURIES

Lors du choix d'un manufacturier, une écurie peut annoncer vouloir lui proposer un pilote en particulier. Ce procédé coûte 5 pts MARKETING à l'écurie. Lors de la saison suivante, ce pilote sera alors considéré avoir été sous contrat avec cette écurie, avantageant l'écurie durant une phase de négociation (test de fidélité, durée du contrat, etc). Si plus d'une écurie désire proposer un même pilote, le contrat du pilote reviendra à l'écurie dépensant le plus de pts MARKETING pour lui (à la base, 5 pts MARKETING pour chaque écurie + la relance d'un pts par tour).

LES PILOTES ÉLIGIBLES

Seuls les pilotes sans contrat peuvent être choisis par les manufacturiers. Les pilotes officiels et d'essais des écuries ne sont pas éligibles. Les pilotes sous contrat avec les manufacturiers ne signent que pour un an seulement (normal, ils espèrent être dans la FD1 l'an prochain, les pauvres).

MANUFACTURIER		POP.	PILOTE	ÉCURIE
MERCREDEZ	MO	7	Afonso	
PIZZETTA	PN	5	Icekönen	
PENULT	MO	4	Rickibardo	
PONTDEPIERRE	PN	4	Burkenberg	
TORRARI	MO	3		
TICLIN	PN	3	Teddy	
CROSWORTH	MO	2	Grosbier	
TOYOPA	MO	1	Helzbelz	
BONGA	MO	0	Le Bourreau	

Conseil

Les manufacturiers lanceront le D20 afin de déterminer le nombre de tours durant les essais avant saison. Pour avoir une idée de leurs chances, allez à la page 18, les *bonus de modification* au D20.

– partie 16 –

POPULARITÉ DES PILOTES

(NOUVEAU)

Après plusieurs années de recherche sur l'utilité des points de popularité des pilotes, la Ligue Prout est heureuse de vous présenter cette grande nouveauté 2017 qui fera, sans aucun doute, le plus grand des remous dans le monde du jeu **Formule Dé** (je préfère appelé ainsi ce magnifique jeu plutôt que **Formula D** qui représente, en Amérique du Nord, la *Formula Drift*, souvent surnommé *Formula D*; quand les Français le comprendront-ils?).

Comment appeler cette section? Je vous le demande... Il s'agit ici de représenter la satisfaction des commanditaires vis-à-vis le choix des pilotes d'une écurie. Vous obtenez un pilote avec un haut pointage de popularité et voilà que vos commanditaires s'enflamment à l'idée de se voir unis à une telle vedette, car ne l'oublions pas, la popularité d'un pilote représente son succès dans la FD1 et la course automobile, ce qui fait de lui, selon son pointage, une vedette plus ou moins importante.

FONCTIONNEMENT

Pour avoir droit au bonus de cette section, l'écurie doit avoir un commanditaire principal (75% ou plus d'espace).

Additionnez les points de popularité des deux pilotes de l'écurie (les pilotes d'essai ne sont pas éligibles) et divisez ce nombre par 2 (arrondi au plus bas), et ajoutez le bonus d'intérêt du commanditaire principal. Additionnez le total calculé au D20 que l'écurie lancera. Retrouvez le résultat obtenu dans le tableau "Bonus des Popularités des Pilotes".

Les chances de réussites d'une écurie moins bien classée sont augmentées, les commanditaires aiment participer intensément à l'amélioration d'une écurie, attirant ainsi davantage de publicités vers eux. **Exemple:** *Dungeon, championne en titre, recrute le pilote avec le plus haut taux de popularité... «Yééé!» s'exclame le commanditaire. Cependant, Herminator recrute ce même pilote... «YEEEEAAAHH! YES, YES, YES! On the road to victory...» Voyez-vous la différence?*

POPULARITÉ MAXIMUM ET MINIMUM

Le pointage de popularité maximum utilisable est de 19, le minimum est de 0. Si le pointage de popularité d'un pilote est supérieur à 19 (20 ou plus grand), seulement le 19 sera comptabilisé avec le pointage de popularité de l'autre pilote (donc un total maximum de 38 qui sera divisé par 2).

BONUS MONÉTAIRE

Votre écurie obtient l'équivalent d'un pourcentage (selon le résultat) du montant de commandite de votre commanditaire principal.

BONUS EXTRA

En même temps qu'un pourcentage, le résultat peut vous donner la chance d'obtenir un petit extra. Lorsque vous obtenez un **Bonus Extra**, vous lancez un D20 pour déterminer votre extra; vous avez droit à 1 lancer par position de votre écurie dans la saison précédente (3^e place = 3 lancers), l'écurie choisit ensuite le résultat qui lui convient parmi ses lancers. Une nouvelle écurie obtient le même nombre de lancers que la dernière écurie au classement. Ces extra sont:

Marketing – votre commanditaire s'implique dans quelques activités qui rend plus visible votre écurie, vous accordant quelques points de MARKETING supplémentaires pour négociier.

Prolongation – votre commanditaire est heureux, vous avez la chance de prolonger d'un nombre d'années son contrat de commandite; cette règle permet une 4^e et 5^e saison à la durée du contrat.

Popularité – Votre commanditaire s'implique à plusieurs promotions qui placent votre écurie à l'avant-scène des activités, votre popularité augmente.

Recrutement – grâce à votre commanditaire, on ne parle que de votre écurie, ce qui vous amène du personnel qualifié qui ne demande que de travailler pour vous; vous avez le choix d'ajouter un mécano **VOITURE**, un technicien **ORDI**, un mécano **STAND** ou un relationniste **MARKETING**; si vous obtenez 2 recrutements, vous pouvez augmenter de +2 dans une seule catégorie ou de +1 dans deux catégories différentes.

Bonus – dans la colonne "autre bonus", vous pouvez obtenir un bonus à additionner à vos lancers pour le Bonus Extra.

Bonus cumulatif – lorsque vous obtenez un D20 cumulatif, vous lancez un D20 qui vous permettra d'obtenir un second Bonus Extra, sans bonus au D20. Le Bonus cumulatif n'est permis qu'une seule fois par écurie.

BONUS DES POPULARITÉS DES PILOTES																																									
D20 + POPULARITÉS/2 + INTÉRÊT	RÉSULTAT		BONUS EXTRA																																						
	BONUS MONÉTAIRE	AUTRE BONUS																																							
1 – 10	0 %	-	<table border="1"> <thead> <tr> <th>D20</th> <th>RÉSULTAT</th> <th>BONUS D20</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1-5</td><td>MARKETING +1</td><td rowspan="20"> NOMBRE DE LANCERS = POSITION DE L'ÉCURIE L'ÉCURIE CHOISIT 1 RÉSULTAT SEULEMENT 1D20 CUMULATIF = 1 RÉSULTAT BONUS (SANS BONUS AU D20) </td></tr> <tr><td>6</td><td>MARKETING +2</td></tr> <tr><td>7</td><td>MARKETING +3</td></tr> <tr><td>8</td><td>PROLONGATION +1</td></tr> <tr><td>9</td><td>PROLONGATION +1</td></tr> <tr><td>10</td><td>POPULARITÉ +1</td></tr> <tr><td>11</td><td>PROLONGATION +1</td></tr> <tr><td>12</td><td>POPULARITÉ +1</td></tr> <tr><td>13</td><td>PROLONGATION +1</td></tr> <tr><td>14</td><td>POPULARITÉ +1</td></tr> <tr><td>15</td><td>MARKETING +4</td></tr> <tr><td>16</td><td>RECRUTEMENT +1</td></tr> <tr><td>17</td><td>MARKETING +5</td></tr> <tr><td>18</td><td>PROLONGATION +2</td></tr> <tr><td>19</td><td>POPULARITÉ +2</td></tr> <tr><td>20</td><td>RECRUTEMENT +2</td></tr> <tr><td>21+</td><td>1D20 CUMULATIF</td></tr> </tbody> </table>	D20	RÉSULTAT	BONUS D20	1-5	MARKETING +1	NOMBRE DE LANCERS = POSITION DE L'ÉCURIE L'ÉCURIE CHOISIT 1 RÉSULTAT SEULEMENT 1D20 CUMULATIF = 1 RÉSULTAT BONUS (SANS BONUS AU D20)	6	MARKETING +2	7	MARKETING +3	8	PROLONGATION +1	9	PROLONGATION +1	10	POPULARITÉ +1	11	PROLONGATION +1	12	POPULARITÉ +1	13	PROLONGATION +1	14	POPULARITÉ +1	15	MARKETING +4	16	RECRUTEMENT +1	17	MARKETING +5	18	PROLONGATION +2	19	POPULARITÉ +2	20	RECRUTEMENT +2	21+	1D20 CUMULATIF
D20	RÉSULTAT			BONUS D20																																					
1-5	MARKETING +1	NOMBRE DE LANCERS = POSITION DE L'ÉCURIE L'ÉCURIE CHOISIT 1 RÉSULTAT SEULEMENT 1D20 CUMULATIF = 1 RÉSULTAT BONUS (SANS BONUS AU D20)																																							
6	MARKETING +2																																								
7	MARKETING +3																																								
8	PROLONGATION +1																																								
9	PROLONGATION +1																																								
10	POPULARITÉ +1																																								
11	PROLONGATION +1																																								
12	POPULARITÉ +1																																								
13	PROLONGATION +1																																								
14	POPULARITÉ +1																																								
15	MARKETING +4																																								
16	RECRUTEMENT +1																																								
17	MARKETING +5																																								
18	PROLONGATION +2																																								
19	POPULARITÉ +2																																								
20	RECRUTEMENT +2																																								
21+	1D20 CUMULATIF																																								
11 – 15	5 %																																								
16 – 20	5 %		BONUS EXTRA																																						
21 – 25	10 %																																								
26 – 30	10 %	BONUS EXTRA +1																																							
31 – 35	15 %																																								
36 – 37	20 %	BONUS EXTRA +2																																							
38 – 39	25 %																																								
40 +	30 %	BONUS EXTRA +3																																							

Le Bonus Extra
admissible à tous.
D20 lancé selon
l'étape 1.

VOS SUGGESTIONS

Vous pouvez participer à l'élaboration de ce tableau par vos suggestions de bonus/gains.

BONUS

– partie 17 –

LES ESSAIS PRIVÉS DES MANUFACTURIERS

LES MOTORISTES

Cette partie est offerte pour la première semaine seulement. Lors de ces essais, les écuries peuvent profiter de la location du circuit gratuitement, à condition de répondre aux exigences de leur motoriste. Les coûts des moteurs pour les essais motoristes sont gratuits (sauf entente avec motoriste maison). **Circus doit déboursier ses coûts des moteurs ainsi que 20% du coût de location des circuits.** Les écuries peuvent profiter de ces circuits pour des essais privés, à condition de remplir les exigences du motoriste, soit en même temps ou avec d'autres voitures.

LES PNEUMATIQUES

Lors de ces essais, les écuries peuvent profiter de la location du circuit gratuitement, à condition de répondre aux exigences de leur manufacturier pneumatiques. Les coûts des pneus pour les essais pneumatiques sont gratuits (sauf entente avec pneumatique maison). **Tombstone (Dungeon) doit déboursier ses coûts de pneus ainsi que 20% du coût de location des circuits.** Les écuries peuvent profiter de ces circuits pour des essais privés, à condition de remplir les exigences du manufacturier de pneus, soit en même temps ou avec d'autres voitures.

ESSAIS MOTORISTES			
écurie	Modif.	BARCELONE semaine 03	MONZA semaine 06
CIRCUS			
DUNGEON (FMW)	+3*	6	3
HERMINATOR			
BONGA	+2	6	6
CROSWORTH	+0	3	6
MERCREDEZ	+4	6	6
PENALT	+4	6	6
TORRARI	+2	6	6
TOYOPA	+4	9	6

ESSAIS PNEUMATIQUES			
écurie	Modif.	BARCELONE semaine 04	MONZA semaine 07
CIRCUS (GOOD DICE)	+3*	6	6
DUNGEON (TOMBSTONE)			
HERMINATOR			
PIZZETTA	+0	6	6
PONTDEPIERRE	+2	3	3
TICLIN	+2	3	3

***NOTE:** depuis toujours, j'attribue un bonus pour la capacité du manufacturier à se développer, c'est ce bonus qui est indiqué comme modificateur du D20. Les bonus de **FMW (+2)** et de **Good Dice (+2)** sont donc ajoutés aux modificateurs des écuries Dungeon et Circus.

CALCUL DU NOMBRE DE TOURS (1 lancer pour chaque séance)	
D20	résultats
1 à 10	3 tours
11 à 20	6 tours
21 à 25	9 tours
26 +	12 tours

modificateur	À additionner au D20
RÉSULTAT DU MOTORISTE/PNEUMATIQUE, SAISON PRÉCÉDENTE:	
6e position ou +	+3
4e/5e position	+2
2e/3e position	+1
1ère position	+0
DURÉE DU CONTRAT MOTORISTE/PNEUMATIQUE:	
3 saisons	+2
2 saisons	+1
1 saison	+0
IMPLICATION DU MOTORISTE:	
chaque tranche de 5%	+1

– partie 18 –

LES DATES 2017

Voici le calendrier officiel pour la saison 2017 de la Ligue Prout ainsi que les Grands Prix du Championnat Prout FD1.

DATE	FD1 (13 semaines)	SEMAINE FD1
22 OCT.	SOIRÉE PRÉPARATIONS FD1 – partie 1	0
5 NOV.	SOIRÉE PRÉPARATIONS FD1 – partie 2	0
17 DÉC.	SOIRÉE PRÉPARATIONS FD1 – partie 3	0
14 JANVIER	BAHREÏN	15
à déterminer	RUSSIE	18
à déterminer	CANADA	21
à déterminer	NATIONS-UNIES	24
à déterminer	FRANCE	26
à déterminer	HONGRIE	28
à déterminer	AUTRICHE	30
à déterminer	BELGIQUE	32
à déterminer	SINGAPOUR	35
à déterminer	MALAISIE	37
à déterminer	SANTA BANANA	40
à déterminer	ÉTATS-UNIS	42

– partie 19 –

LES ESSAIS AVANT SAISON



LES ESSAIS PRIVÉS

Les joueurs peuvent programmer des séances d'essais privés à partir de la semaine 1 jusqu'à la semaine 14 inclusivement.

À partir de la semaine 1, il est important de respecter le temps d'attente des mises à jour des éléments.

Aucune restriction pour le nombre d'essais privés; les écuries peuvent en faire à tout moment de la saison, sauf durant la semaine d'un Grand Prix. Cependant, lors de chaque Grand Prix, les écuries peuvent effectuer des essais sur le circuit utilisé (1 voiture pour un maximum de 3 tours avec un pilote d'essai seulement).

IMPORTANT – utilisation du moteur: pour faire 1 tour, le moteur doit posséder 0,1 km à sa durée; pour faire une série de 3 tours, le moteur doit posséder 5,0 km à sa durée. C'est la même règle qui s'applique en saison pour une course.

– le mot de la fin –

FIN DE LA SOIRÉE DES PRÉPARATIFS DE LA SAISON 2017

Il ne me reste qu'à vous souhaiter un bonne saison 2017.

LE SITE PROUT FD1 ET



Retrouvez toutes les infos après chaque course sur le site du
Championnat Prout FD1.

RBS est partenaire pour une 2^e année, et vous n'y pouvez rien !

Pour suivre le championnat FD1 et toutes les
activités, un lien à retenir:

www.ligue-prout.com

www.ligue-prout.com/proutFD1