

# FORMULE PROUT

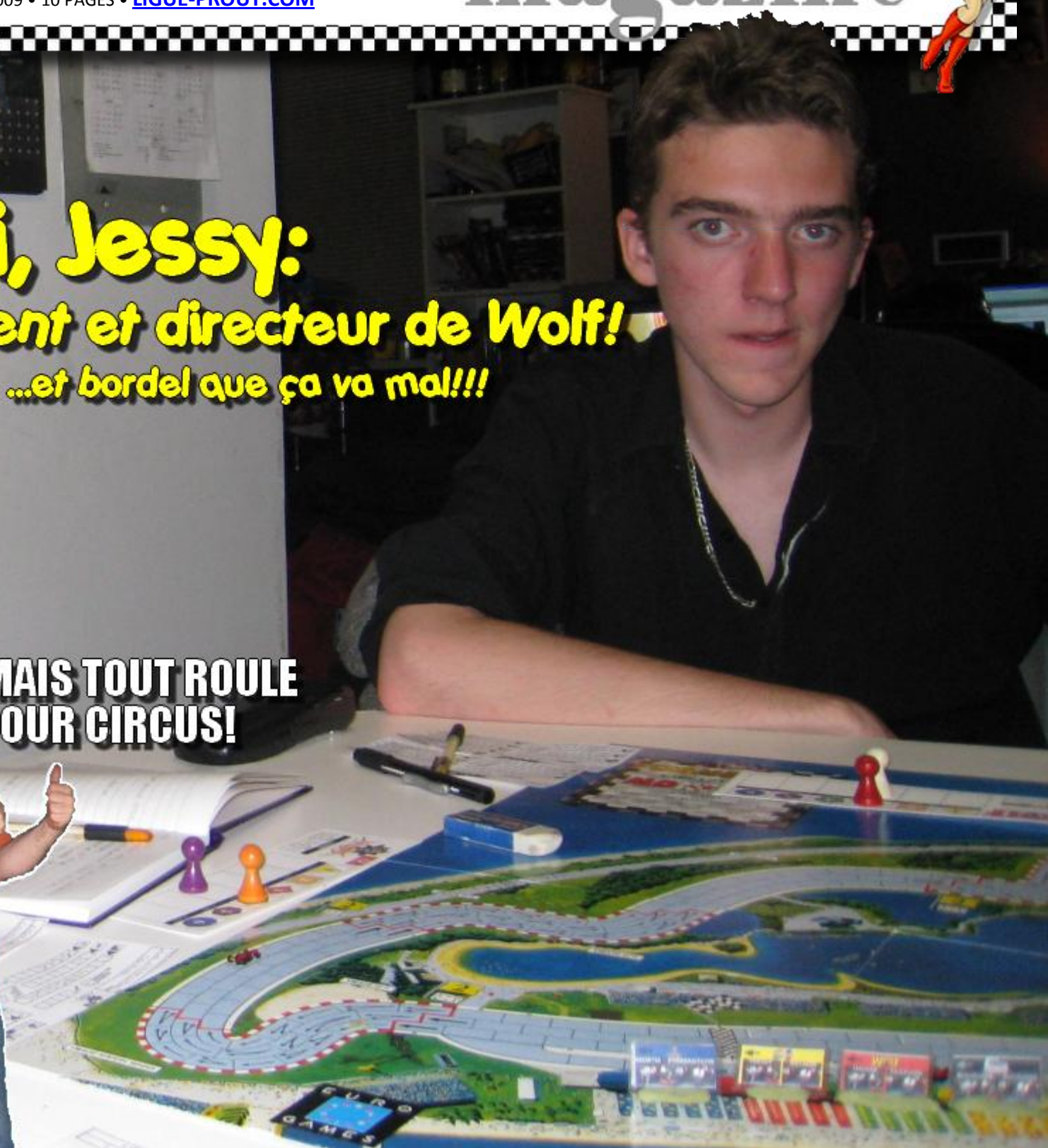
magazine

NUMÉRO 59 • 23 MAI 2009 • 10 PAGES • [LIGUE-PROUT.COM](http://LIGUE-PROUT.COM)



**Moi, Jessy:**  
**adolescent et directeur de Wolf!**  
**...et bordel que ça va mal!!!**

**... MAIS TOUT ROULE  
POUR CIRCUS!**



**DANS CE NUMÉRO →**

**FD** MONTREAL  
23 MAI  
2009  
**GRAND PRIX  
TROJON DU  
CANADA**



**TOUS LES DÉTAILS DU GRAND PRIX DU CANADA 2009**

**ENTREVUE AVEC JESSY** PAGE 8

**FORMULA D : 5<sup>e</sup> OPEN DE BRUXELLES** PAGE 9

**LE COMMANDITAIRE EN FOLIE** PAGE 10





## GRAND PRIX PROUT FD1 DU CANADA 2009



Le grand cirque de la Formule Un ne s'arrêtera pas cette année à Montréal – et sans doute pas avant un bon moment – mais à quoi bon s'en faire quand le championnat Prout FD1 fait du circuit Gilles-Villeneuve un rendez-vous annuel à son calendrier! Un circuit qu'affectionne tout particulièrement Yves, y ayant remporté sa première victoire et y connaissant habituellement de bonnes courses. C'est d'ailleurs pour cette raison que cette seconde étape du calendrier 2009 devenait fort intéressante, alors que l'écurie Dungeon – Yves – se positionnait en première place devant l'écurie Circus qui, lors de la première course avait manqué de chances avec une voiture pourtant supérieure aux Dungeons. Circus parviendra-t-il à prendre l'avantage sur Dungeon? La photo du podium ci-dessus vous indique déjà la réponse... mais cela n'est rien comparé au contexte de la course et à la finale – les derniers instants. Suivez le guide... et bonne lecture!



### LE CIRCUIT DE MONTRÉAL

Montréal constitue, à de nombreux points de vue, un des tracés les plus intéressants dans la mesure où il offre des choix tactiques.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser de premier abord, la succession des 5 virages à 'deux arrêts' n'est ni restrictif, ni frustrant pour les pilotes. Voilà pourquoi :

Avec un nombre de pneus raisonnable pour ce circuit (entre 6 et 10), la possibilité de sortir est réduite, comme d'habitude. D'où la nécessité de faire des choix. Et Montréal offre ces choix. Il y a trois virages où 'sortir' (ou taper dans les pneus) peut être intéressant. Les virages 3, 4 et 5. Dans ces trois cas, passer une 4<sup>e</sup> dans le virage pour tenter une 5<sup>e</sup> peut se révéler décisif. Chaque pilote pourra donc, en fonction de ses choix tactiques, choisir dans lequel de ces trois virages prendre son risque.

L'option de passer la 4<sup>e</sup> dès le virage n°3 est toutefois la plus opportune, statistiquement. Car passer une 5<sup>e</sup> pour rentrer dans le virage suivant peut empêcher de réitérer l'expérience. Dans ce cas, si vous avez tenté votre chance dans le virage n°3 et que cela ne s'est pas trop mal passé, il vous sera possible de le refaire dans le virage n°4 ou dans le virage n°5. Évidemment, si tous les jets sont parfaits, autant le faire à chacun des virages. Mais autant dire aussi que ce cas de figure est rarissime, même s'il s'est déjà vu...

Tout cela est extrêmement théorique. La position des adversaires, l'état de la voiture (on peut vite être à court de pneus, avant même le virage n°3) et l'enjeu de la course sont autant de facteurs qui interfèrent grandement avec ces choix tactiques. Néanmoins, il est bon de les avoir à l'esprit...

-- [Fédération Française de Formule Dé](http://www.federationfrancaiseformulede.com)







L'histoire se répète et Steffe arrive, comme la course précédente, en retard avec les deux jeunes joueurs du championnat Prout FD1. Cette fois, l'excuse de Steffe est du véritable béton armé : « *Ma copine travaillait et terminait à 18 heures, ce qui m'obligeait à garder sa fille et attendre son retour du travail avant de partir...* » Et c'est donc à 19h25 qu'arrive le trio de joueur devant un Yves impatient de jouer!

C'est sous la pluie que se déroulait la séance de qualifications avec Mortis (Dungeon-Circus) qui s'élance le premier : 19 coups, juste assez suffisant pour montrer aux pilotes suivants ce qui ne fallait pas faire. Tressy (Circus) en prend bonne note et réussit le meilleur tour de l'épreuve avec 15 coups, mais c'est sans compter 2 pénalités qu'il obtient, le méchant. Cependant, avec le meilleur chrono, la pôle sera sienne, sans véritable menace de la part des autres concurrents.

Pyrmagylon (Dungeon-Circus) et Nelson (Circus) réalisent des tours semblables avec une différence de 7 secondes aux chronos. Fin de la première partie des qualifications avec les écuries de têtes... suivent les jeunes écuries... et les coups « nombreux »!



Yves (Dungeon) nous présentait sa bière officielle pour la soirée.

## UNE VAGUE DE PÉNALITÉS

Les écuries Dungeon et Circus totalisaient 2 pénalités; les écuries Wolf et Bad Company en comptaient 16! À lui seul, Onsor (Wolf-FMW) en obtient 10, ce qui le place en dernière position sur la grille de départ. L'autre Wolf, Tagpiani en obtient 4, les deux pilotes réalisant des tours de 18 et 19 coups respectivement. Seulement 2 pénalités sont données aux voitures de Bad Company, mais les pilotes réalisant les tours les plus long en coups et en temps.

Bane (BadCompany-Torrari) effectuait un retour dans le championnat Prout FD1, alors qu'il avait fait une course pour Circus, il y a quelques années, course qu'il avait d'ailleurs remporté.

Toujours dans les mêmes circonstances, cette fois il remplaçait Bouillon, victime d'une importante sortie de piste au Bahreïn et toujours hospitalisé.

## MEILLEUR CHRONO ET TEMPS ABSOLU

Le meilleur tour en coups revient à Tressy avec 15 coups et 2 pénalités. Le meilleur chronomètre appartient à Tressy : 1 minutes et 37,56 secondes. Le meilleur temps absolu : Tressy avec 1 minutes et 57,56 secondes. Dans tous les cas, Tressy fut le maître des qualifications. En serait-il de même pour la course.... ■

HAUT DE PAGE : Jessy (Wolf) était prêt! Patrick (Bad Company) aussi, on peu voir sa concentration... CI-DESSOUS : Présentation du trophée du GP du Canada.



RETROUVER TOUS LES RÉSULTATS À LA PAGE 6...

## LA GRILLE DE DÉPART



1		<p><b>Canada Tressy</b> CIRCUS 17 coups (1'57"34)</p>
2		<p><b>Germany Pyrmagylon</b> DUNGEON-CIRCUS 17 coups (1'50"12)</p>
3		<p><b>UK Nelson</b> CIRCUS 17 coups (1'57"34)</p>
4		<p><b>France Mortis</b> DUNGEON-CIRCUS 19 coups (2'10"78)</p>
5		<p><b>USA Bane</b> BAD COMPANY-TORRARI 21 coups (4'14"34)</p>
6		<p><b>Canada Assassin</b> BAD COMPANY-TORRARI 22 coups (4'17"53)</p>
7		<p><b>Canada Tagpiani</b> WOLF-FMW 23 coups (2'39"72)</p>
8		<p><b>USA Onsor</b> WOLF-FMW 28 coups (1'49"25)</p>
9		
10		<p><b>France Bouillon</b> BAD COMPANY-TORRARI Blessé suite à la course précédente, remplacé par Bane.</p>





L'écurie Circus semblait être en forme, surtout Tressy qui tenait la pole position. Une vengeance de la part de Steffe qui plaçait ainsi son écurie au premier rang de la gloire? Les quatre premières positions sont tenues par des voitures Circus et Dungeon, les deux suivantes par les Bad Company et, finalement, à la queue, les deux Wolf. Tout est prêt pour le départ... le signal est donné, les feux rouges s'éteignent et on rooooouuuuule à Montréal!

## LE PREMIER TOUR

Tressy (Circus) et Pyrmagylon (Dungeon-Circus) atteignent le premier virage avant les autres. Ils se disputeront les honneurs du premier tour chacun leur tour, avec une petite préférence pour Pyrmagylon. Derrière, Nelson (Circus) et Mortis (Dungeon-Circus) se font une chaude lutte pour la troisième place. Plus loin derrière, les deux voitures Bad Company sont rapidement dépassées par les voitures Wolf.

Pyrmagylon remporte officiellement le premier tour dans le même coup que Tressy. Mortis et Nelson complète aussi le premier tour dans le même coup, 1 coup derrière les meneurs. Bane (BadCompany-Torrari) semble malheureux dans sa situation de misère et complète le tour avec 10 coups de retard sur les meneurs.

## LE DEUXIÈME TOUR

La lutte demeure toujours aussi intense entre Mortis et Nelson. Ce dernier réussit tout de même à devancer Mortis dans le premier tiers du second tour pour lui prendre un coup d'avance. Devant, la lutte se poursuit entre Tressy et Pyrmagylon. À la fin du tour, Tressy entre le premier aux puits pour un changement de pneumatiques; il réussit un arrêt court et sort immédiatement. À son tour, Pyrmagylon s'arrêtera aussi à son stand mais il perdra un coup afin de faire des réparations importantes.

Derrière, ça semble chaotique! Onsor (Wolf-FMW), fidèle à la méthode Wolf, fait une sortie de piste. Tagpiani se retrouve en 5<sup>e</sup> place, seul

Wolf en course et meilleur du groupe des « jeunes ». Bane est maintenant à 12 coups du meneur.

## LE TROISIÈME TOUR

Nous assistons maintenant à un tour tranquille, avec Tressy seul en tête, suivi de Pyrmagylon qui semble attendre patiemment derrière. Nelson tente de rejoindre la seconde place mais sans succès, il doit même faire gaffe de ne pas se faire rejoindre par Mortis.



En sortie du dernier virage. Tressy réussit à se positionner afin d'empêcher Pyrmagylon de le dépasser. Tressy était en 5<sup>e</sup> vitesse alors que Pyrmagylon le rejoignait en 6<sup>e</sup>. Derrière, dans le virage (haut de la photo), Bane (BadCompany-Torrari) qui se préparait à entrer aux puits, il venait de se faire prendre un tour par les meneurs.

Moment clé, avant dernier virage (l'épingle) : Tressy en sort en 4<sup>e</sup> vitesse, normalement, se préparant ainsi à passer en 5<sup>e</sup> vitesse pour négocier le dernier virage. Au même coup, Pyrmagylon entre dans l'épingle, en 4<sup>e</sup> vitesse, se positionnant dans la première case extérieure. Au coup suivant, Tressy, en 5<sup>e</sup>, ne parvient pas à rejoindre le dernier virage, encore là tout est normal. À son tour, Pyrmagylon tente l'impossible et joue en 5<sup>e</sup> vitesse, risquant ainsi une sortie de piste (avec un résultat de 15 ou plus) : il obtient 12 et menace d'atteindre Tressy dans le dernier virage en jouant en 6<sup>e</sup> vitesse.

## Les notes d'Yves

### PREMIER TOUR :

- Départ normal.
- « *Tu piques mon intuition!* », disait Patrick à Jessy quand il a sorti le sac de chips. Intuition?...
- Pelotons : Pyrmagylon-Tressy + Mortis-Nelson + 2x Wolf + 2x BadC.
- Tagpiani arrêt court réussi 18<sup>e</sup> coup.
- Bane arrêt court réussi 23<sup>e</sup> coup.

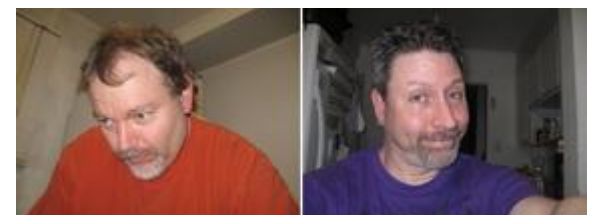
### DEUXIÈME TOUR :

- Mortis et Nelson se pourchassent et ne peuvent se distancer. Ils manquent de vitesse pour entrer dans la première courbe!!
- Nelson s'échappe de Mortis au 18<sup>e</sup> coup.
- Mortis manque 2 entrées de courbe de suite!
- Tressy arrêt court réussi au 25<sup>e</sup> coup;
- Il s'empare seul de la tête de la course!
- Nelson arrêt court réussi au 28<sup>e</sup> coup.
- Des spectateurs dans l'épingle portent des pancartes sue lesquelles on peut lire : « *On t'aime Wolf—fait une sortie de piste!* »!!
- Onsor sortie de piste au 31<sup>e</sup> coup, faisant plaisir à ses partisans!!
- Assassin arrêt long au 36<sup>e</sup> coup, ressortant à temps pour continuer la course!

### TROISIÈME TOUR :

- Tressy est seul en avant.
- Pelotons : Tressy + Pyrmagylon + Nelson + Mortis + Tagpiani + Assassin + Bane. Les pilotes sont tous séparés quoi!
- Yves attend que Steffe fasse une gaffe!
- Coup de Maître! Pyrmagylon sort de l'épingle en 5<sup>e</sup> vitesse! Il menace la victoire de Tressy!!
- Steffe n'en fini plus de compter son coup pour Tressy!
- Coup décisif!! Steffe réussi à devancer de justesse Mortis dans la dernière courbe!
- Bane arrêt long au 37<sup>e</sup> coup. Le commissaire lui demande de terminer sa course aux puits, il est rattrapé par Tressy et Xur!
- Au final : Tressy-Pyrmagylon-Nelson.
- Assassin termine la course avec 9 coups de retard sur la 5<sup>e</sup> position!!
- 1 cochonnerie sur la piste.
- Sortie de piste Onsor : rien de grave (il me semble, ce n'était pas écrit!).

Coup décisif : pour garder sa position de tête et remporter la course, Tressy doit réussir à obtenir – en 5<sup>e</sup> vitesse – au minimum un 18, sortant ainsi du maximum de cases permis en sortie de virage. Il obtient 20 et s'en est fait de la tentative de Pyrmagylon qui menaçait de le dépasser dans le même virage en 6<sup>e</sup> vitesse. Les deux pilotes terminent la course dans le même coup, Tressy franchissant la ligne d'arrivée le premier. Nelson termine 3<sup>e</sup> pour compléter le podium, toujours un coup d'avance sur Mortis. ■



Steffe (Circus) alors que Yves (Dungeon) venait de le surprendre par son coup dans l'épingle. Et Yves, résolu à sa seconde place suite au dernier coup de Steffe pour la victoire.



## RÉSUMÉ DES ÉCURIES

**La course de Dungeon :** De bonnes qualifications pour l'écurie d'Yves, juste pas assez rapide au chrono! Pour la course, les pilotes attaquent chacun sans cesse les pilotes Circus, Pyrmagylon y allant même d'un coup magistral – mais combien risqué – dans l'avant dernier virage mais, manque de pot, le pilote Circus parvint à protéger sa victoire.

Dungeon est arrivé au Canada avec une nouvelle évolution de sa voiture maintenant baptisé **OMFG-v1.0** (on vous tient au courant de la signification) qui comprenait un ajout d'une carrosserie et de deux ailerons. Les voitures Dungeon étaient maintenant d'égale force avec les Circus.

Commentaire d'Yves : « (...) En effet, ce fut toute une course à laquelle nous ne nous attendions pas à voir!! À Montréal, celui qui menait le dernier tour ne risquait rien en quelque sorte. Mais je ne voulais absolument pas laisser Steffe se sauver facilement avec la victoire. Ça presque marché!!! Une bonne course mais ce n'est pas assez. C'est la victoire qu'il faut. Même sur un circuit comme l'ovale d'Indianapolis (que je déteste!!), c'est là qu'il faut aller chercher les points!! Grrrrr!!!! »



Déception ou colère pour Yves? Peu importe, il a su être un adversaire coriace!

**La course de Circus :** Ce fut avant tout la course de Tressy ; meilleur dans les qualifs aux coups, au temps et au temps absolu. Meneur pour la course dans les tours menés et aux coups menés. Moment de gloire qui revient de droit au pilote! Nelson aussi a connu une bonne course, donnant à Circus un double podium. Cette fois, la chance fut du côté de Steffe.

Commentaire de Steffe : « Tressy était au top. Ce fut sa course, de la qualif jusqu'à la fin du troisième tour. Dungeon avec Pyrmagylon a réussi à nous faire peur, risquant de voir notre victoire s'envoler, mais heureusement, encore là, Tressy fut sans défauts! Un beau moment pour Circus, une très bonne course. »

**La course de Wolf :** Une autre fin de semaine désastreuse pour Wolf, la seconde en autant de course. Beaucoup de difficulté à s'adapter au moteur FMW, sans doute le fait de posséder une telle puissance dérange les pilotes qui n'y sont pas tellement habitués! Quoi qu'il en soit, l'écurie devra rebondir rapidement sinon Jessy



Jessy (Wolf) et Patrick (Bad Company) au travail! Ils gagneraient sans doute à l'analyse du jeu au lieu de regarder la télé!

ne risque que de jouer les « troubles-fêtes » que pour Bad Company!

14 pénalités aux pilotes Wolf contre 2 seulement pour Bad Company, ce qui a forcé les pilotes Wolf de partir du fond de grille, derrière les Bad Company. Imaginez si la nouvelle écurie posséderait des voitures compétitive, inimaginable alors les conséquences pour Wolf. La nouvelle évolution de l'ordinateur pour la prochaine course parviendra-t-elle à rééquilibrer les choses? On en doute quelque peu!

Commentaire de Jessy : « Qu'elle deuxième course effectivement... Il semblerais que les pilotes de Wolf se son échanger la responsabilité de ne pas finir! Première course sortie de piste pour Tagpiani, montréal, c'est Onsor qui ne finit pas... Ouf! Espérons de meilleurs résultats à Monaco! Car je vais briller par mon absence à Indianapolis! Que voulez vous, 50 ans de mariage de mes grands-parents! »

**Help!** Les qualifications furent un véritable désastre malgré de meilleurs résultats que Wolf : les autres dirigeants ont dû intervenir à plusieurs reprises afin d'aider les pauvres pilotes! Pour la course, ce fut identique, quoi que cette fois-ci, Patrick a retenu la leçon de la course précédente et a réussi à amener ses deux voitures à la ligne d'arrivée. L'apprentissage du jeu semble difficile...

## AUTRES NOUVELLES

### Wolf à la rescousse de Bad Company!

Sans doute l'amitié entre les deux joueurs a joué dans une transaction qui apporte 5 points CS moteur à Bad Company contre un montant de 2,5 million de dollars. Le moteur Torrari profitera donc de la technologie FMW. Un moteur plus puissant aidera-t-il vraiment la nouvelle écurie? « Nous aurons maintenant un moteur solide. Mais Bad Company devra travailler à améliorer sa voiture pour performer... » déclarait le PDG de Torrari. ■

RETROUVER TOUS LES RÉSULTATS À LA PAGE 6...



Steffe tout heureux de sa victoire.

**La course de Bad Company :** Un mot résumerait assez bien le week-end de Bad Company :

## QUALIFICATIONS

23 mai 2009

19h45 à 20h26

local : Yves (Laval)

### Ordre des participants

Pilote	Nationalité	Écurie	Châssis	Moteur	Pneumatique
Rigor Mortis	Autriche	Dungeon	OMFG-v1.0	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Paul Tressy	Canada	Circus	Kaï 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Xur Pyrmagylon	Allemagne	Dungeon	OMFG-v1.0	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Nelson	G.-B.	Circus	Kaï 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Al Onsor Jr	États-Unis	Wolf	Xennorth 2K9	FMW turbo P12	Pontdepierre
Assassin	Canada	Bad Company	Fat Mobile	Torrari V10 011	Pontdepierre
Alex Tagpiani	Canada	Wolf	Xennorth 2K9	FMW turbo P12	Pontdepierre
Bane	États-Unis	Bad Company	Fat Mobile	Torrari V10 011	Pontdepierre

### Résultats des qualifications

Pos.	Pilote	pneus	Coups	Pén.	Total	Chrono	Temps absolu
1.	P.Tressy	pluie	15	2	17	1'37''56	1'57''56 (1)
2.	X.Pyrmagylon	pluie	17	0	17	1'50''12	2'10''12 (2)
3.	Nelson	pluie	17	0	17	1'57''34	2'17''34 (3)
4.	R.Mortis	pluie	19	0	19	2'10''78	2'40''78 (4)
5.	Bane	pluie	20	1	21	4'14''34	5'09''34 (7)
6.	Assassin	pluie	21	1	22	4'17''53	5'17''53 (8)
7.	A.Tagpiani	pluie	19	4	23	2'39''72	3'34''72 (6)
8.	A.Onsor	pluie	18	10	28	1'49''25	3'04''25 (5)

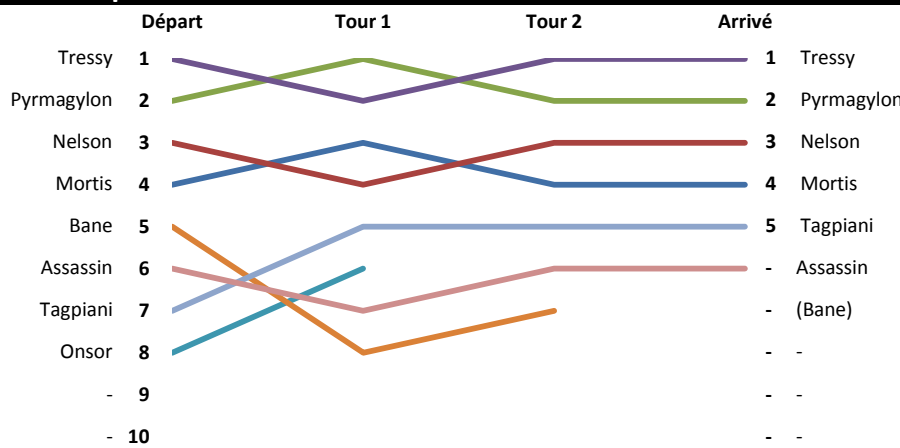
## COURSE

23 mai 2009

20h44 à 23h57

local : Yves (Laval)

### Positions par tour



### Attribution des points

Pilote	Écurie	Position	Points
P.Tressy	Circus	#1	10
X.Pyrmagylon	Dungeon-Circus	#2	6
Nelson	Circus	#3	4
R.Mortis	Dungeon-Circus	#4	3
A.Tagpiani	Wolf-FMW	#5	2
Assassin	BadCompany-Torrari	#6	1

### Classement

Pos.	Pilote	Écurie (moteur)	Type de pneus			Meneur coups	Nombre de coups ou cause abandon
			T1	T2	T3		
1.	P.Tressy	Circus (Circus)	T	-	T	23	en 38 coups
2.	X.Pyrmagylon	Dungeon (Circus)	T	-	T	15	à 0 coups
3.	Nelson	Circus (Circus)	T	-	T	0	à 3 coups
4.	R.Mortis	Dungeon (Circus)	T	-	T	0	à 4 coups
5.	A.Tagpiani	Wolf (FMW)	D	D	D	0	à 6 coups
6.	Assassin	Bad Company (Torrari)	D	-	D	0	à 15 coups
7.	Bane	Bad Company (Torrari)	D	D	D	0	à 1 tour
NC	A.Onsor	Wolf (FMW)	D	D	X	0	sortie de piste

Type de pneus : T=tendre, D=dur, P=pluie

### Arrêts aux puits & incidents

#### Fin du 1<sup>er</sup> tour :

- 18<sup>e</sup> coup : Onsor (réparations)
- 18<sup>e</sup> coup : Tagpiani (pneumatiques/court)
- 23<sup>e</sup> coup : Bane (pneumatiques/court)

#### Fin du 2<sup>e</sup> tour :

- 25<sup>e</sup> coup : Tressy (pneumatiques/court)
- 26<sup>e</sup> coup : Pyrmagylon (réparations)
- 28<sup>e</sup> coup : Nelson (pneumatiques/court)
- 29<sup>e</sup> coup : Mortis (réparations)
- 31<sup>e</sup> coup : Tagpiani (réparations)
- 36<sup>e</sup> coup : Assassin (réparations)
- 37<sup>e</sup> coup : Bane (réparations)

#### Têtes à queue :

Aucun.

#### Abandons :

- 2<sup>e</sup> tour/31<sup>e</sup> coup : Onsor (sortie piste)

Durée de la course : 3h13m

### Météo

#### Qualification :

Pluie

#### Course :

Départ – variable  
 10<sup>e</sup> coup – soleil  
 16<sup>e</sup> coup – soleil  
 Température : 15°C  
 Casse moteur : 1-3

## CHAMPIONNATS

02/12

### Pilotes

1..	P.Tressy	Circus	16
2..	R.Mortis	Dungeon/Circus	13
3..	X.Pyrmagylon	Dungeon/Circus	10
4..	Nelson	Circus	7
5..	A.Onsor	Wolf/FMW	2
5..	A.Tagpiani	Wolf/FMW	2
7..	Assassin	Bad Company/Torrari	1
8..	Bane	Bad Company/Torrari	0
9..	J.C. Bouillon	Bad Company/Torrari	0

### Constructeurs

1..	Dungeon/Circus	23
1..	Circus	23
3..	Wolf/FMW	4
4..	Bad Company/Torrari	1

## LE CIRCUIT

Descartes Éditeur (#13) / © 1988 Formule Dé



Nom : Montréal

Gilles-Villeneuve

Longueur : 124 cases (4,340 km)

Distance : 3 tours (13,020 km)

#### VIRAGES

1 arrêt : 1  
 2 arrêts : 6  
 3 arrêts : 0

#### DROITES

12 cases ou - : 2  
 13 à 20 cases : 3  
 21 à 30 cases : 1  
 31 case ou + : 0

Tour parfait : 14 coups

Particularité : aucune.





[1] Départ aérien : Sous un ciel variable, voici la ligne de départ.



[2] Sachant que les Dungeons ont fait à la dernière course, Steffe semble songeur en ce début de course.



[3] 1<sup>er</sup> tour, 1<sup>er</sup> virage : Déjà 2 voitures s'échappent!!



[4] Les autres pilotes : Ils sont à l'arrière, ils sont ensemble!!



[5] 2<sup>e</sup> tour, fin du 1<sup>er</sup> : En haut de la piste, les meneurs du 2e tour. En bas, ceux qui peinent à terminer le premier!!



[6] Fin de course : Steffe vient de voir Xur sortir de l'épingle en 5e vitesse et il a de bonnes chances de dépasser Tressy!



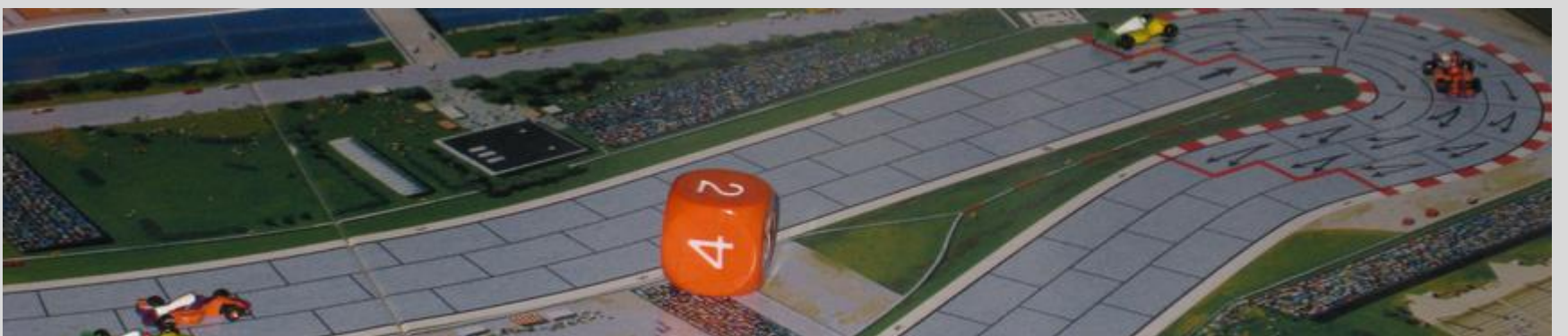
[7] Fin de course (bis) : C'est comme ça que ça se fini!!



[8] « Regarde comment on joue! » semble dire Jessy à son copain Patrick, la tête occupé ailleurs... pas facile d'apprendre!



[9] Steffe en profite chez Yves. Nadine (sa copine) ne donne pas ce genre de permission!

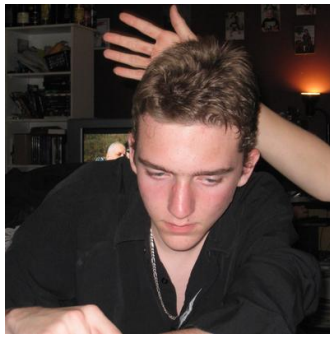


[10] L'Épingle où se jouera plus tard la course. ■



# INTERVIEW AVEC JESSY

*Pas toujours facile de jouer dans la cour des grands!*



*Il n'est pas toujours parfait, mais on l'aime bien malgré tout! Sans lui, qui amuserait la galerie de presse par ses commentaires pas toujours audibles? Mais laissons de côté les blagues souvent trop faciles à son égard et essayons de mieux comprendre cet être qui, après avoir commencé à jouer les troubles fêtes les années passées semble avoir bien du mal à démarrer cette année. Place à Jessy que **Formule Prout magazine** a rencontré cette semaine, pour vous, grâce à la magie de l'internet et du courriel...*

**FORMULE PROUT MAGAZINE :** Début de saison difficile pour l'écurie Wolf. Comment expliques-tu les mauvaises performances de tes pilotes lors des deux premières courses?

**JESSY :** Ben écoute, ils doivent courser avec un moteur qui est au maximum de son développement, mais assembler avec une voiture dont je doute la capacité à soutenir ce même moteur. Donc, j'imagine que certaines manœuvres n'arrivent pas à concorder ensemble dû à la trop grande différence de performance, donc cela à sûrement pour effet d'abîmer les deux prototypes de façons différentes, menant à une course difficile pour les pilotes qui n'y peuvent rien.

**FPM :** La saison dernière ton écurie semblait être en mesure de jouer les « troubles fêtes » contre les écuries Circus et Dungeon. Pourtant cette année, Wolf semble s'approcher davantage de la nouvelle écurie Bad Company que les deux autres?

**JESSY :** Encore une fois les voitures... Que dire de plus? Peut-être que nous avons omis de développer plus les voitures, quelques essais de plus auraient peut-être été plus bénéfique pour l'écurie plutôt que d'en mettre plus sur les ordi, mais que voulez-vous, j'avoue avoir commis cette erreur mais elle est passée et nous devons faire avec.

**FPM :** En début d'année, lors des essais hivernaux, beaucoup d'essais pour Wolf, presque autant au développement de l'ordinateur/logiciels que la voiture elle-même. N'est-ce pas payé cher pour se retrouver ainsi en queue de peloton?

**JESSY :** Effectivement, c'est payé cher pour se retrouver aussi loin. Mais que voulez-vous, c'est l'expérience qui manque de ma part peut-être. Mais on ne dit-on pas qu'on apprend de nos erreurs? D'un autre côté je ne vois pas ça

comme une erreur. Cela nous donne un petit avantage côté ordinateur pour l'an prochain, si la performance de l'ordi ne se dégrade pas trop

en début de saison.

**FPM :** Manque d'expérience? Je dirais plutôt manque de maturité lollll. Mais passons... Avec le départ de l'écurie Kill & Destroy, Wolf a réussi à récupérer le motoriste FMW. Tout semblait indiquer de bons résultats pour l'écurie Wolf, du moins, les espérances étaient de beaucoup supérieures qu'aux résultats actuels. S'agissait-il d'un surplus de confiance de ta part?

**JESSY :** Peut-être, j'avais confiance de pouvoir m'essayer pour le moteur FMW, mais j'avais aussi envisagé la perte de points de voitures quand j'ai appris le changement du système de perte. Encore une fois, les voitures, et peut-être quelques mauvais choix pendant les courses mais ça, ça arrive à tous le monde.

**FPM :** Quels sont les plans de développement à venir, pour cette saison?

**JESSY :** Les voitures évidemment, ce qui me permettrait de pouvoir rejoindre les deux écuries en tête, les ordinateurs ensuite si tous va bien, la télémétrie serait très bien accueillie, plus de points de configuration n'a jamais fait de mal à personne.

**FPM :** Quelles espérances pour le championnat actuel des pilotes/écuries? Wolf pense-t-il être en mesure de revenir dans la lutte?

**JESSY :** Seul les résultats pourront nous l'indiquer. Tous ce que l'écurie peut faire pour le moment c'est espérer et de brasser un peu ses pilotes, qu'ils apprennent à conduire avec les difficultés qui viennent avec nos différences entre chacun de nos prototypes. L'écurie Wolf sera absente pour la prochaine course, mais les pilotes travailleront leurs conduites pendant que le directeur brillera par son absence.

**FPM :** Par le passé, on te voyait à l'occasion avec une jeune fille... Pour un dirigeant de Formule Dé, quelle place occupe l'amour dans ta vie? Cela expliquerait-il les manques de fiabilité de la voiture Wolf?

**JESSY :** L'amour n'occupe aucune place actuellement dans ma vie... Mais, pourrais-je savoir le lien avec les voitures?

**FPM :** Justement, aucun rapport, juste te faire parler... mais passons... Quelle place

occupe la bière pour un dirigeant Wolf? Cela expliquerait-il les maigres points dans le championnat? (n'importe quoi pour remplir cette page)

**JESSY :** Aucune place, simplement un samedi sur deux LOL!

Ici il se met à rire grossièrement, sa maman est-elle au courant? On s'interroge et ça sent le chantage héhéhé!

**FPM :** Le fait de jouer avec deux membres « dinosaures » - c'est-à-dire de près de 25 ans plus vieux que toi, est-ce là une situation qui te met mal à l'aise?

**JESSY :** Non! Car je connais ces deux membres depuis que je suis au monde! Alors de me retrouver avec eux n'est pas un problème, ce sont deux adultes que je respecte beaucoup et avec qui, je crois, quand même bien m'entendre, alors pourquoi être mal à l'aise?

Il serait intéressant de poser cette question aux deux joueurs en question, Steffe et Yves, histoire de connaître leurs pensées à ce sujet héhéhé... ce qu'on peut aimer être mauvaise langue ici!

**FPM :** Tu as vu le film avec Kevin Costner, *IL DANCE AVEC DES LOUPS*? Si dans le film l'acteur prend plaisir à danser avec un loup, tu tu prends plutôt plaisir à jongler avec tes voitures Wolf...

**JESSY :** Non je n'ai jamais vue ce film, et puis... Arff, sans commentaire!

**FPM :** Pour en revenir avec le championnat, qui, selon toi, a le plus de chance de le remporter?

**JESSY :** Je dirais entre Steffe et Yves, ils connaissent tous les deux un bon début de saison! À moins que la malchance ne frappe pour un des deux, je crois que se sera une chaude lutte... J'aimerais pouvoir dire Wolf, mais que voulez-vous... C'est bien mal parti!

Sur ces mots, c'est nous qui éclatons de rire hihih!

**FPM :** Où devrait finir cette année l'écurie Wolf?

**JESSY :** Devant Bad Company... Et avec de la chance peut-être 2<sup>e</sup> qui sait, des revirements peuvent arriver si vite!  
On se roule par terre!!!

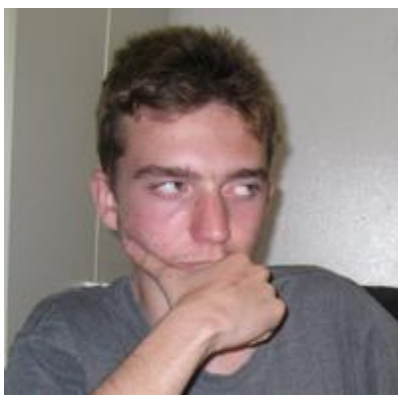
**FPM :** Ton circuit préféré?

**JESSY :** Montréal... Car j'ai toujours eu du fun avec ce circuit, aussi car c'était le circuit détesté de K&D!

Intéressant, à savoir que K&D – Herman – est son père, on sent donc ici une confrontation typique père-fils! Comme quoi les fessés se perdent de nos jours!

**FPM :** Un dernier mot pour terminer cette entrevue?

**JESSY :** Et bien... Vive AC/DC!... non? ■





# LE 5<sup>e</sup> OPEN DE BRUXELLES

Le plus fascinant d'un jeu comme Formula D est de voir naître des communautés de joueurs et de les voir s'assembler afin de s'affronter. On ne parle pas ici de ligues ou de championnats dans lesquels les joueurs, surtout des amis se connaissant bien, s'affrontent, mais plutôt des courses organisées à l'occasion, pour le simple plaisir de se réunir. Pour bien différencier ces courses d'un championnat quelconque, on appelle ça des opens. Et les 11 et 12 avril dernier avait lieu le 5<sup>e</sup> Open de Bruxelles. Un week-end de deux jours, deux courses et beaucoup de plaisir... Un résumé de A11, sur le site de la Fédération Française de Formule Dé (<http://fffde.free.fr>).

Si Pâques 2008 nous avait réservé de la neige en Belgique, 2009 aura été à l'opposé : deux courses courues en extérieur (sous la véranda, pour pas avoir trop chaud !) et douces soirées ! 18 participants ce n'est pas énorme, mais comme toujours dans ces cas là, les absents ont eu tort ! Au terme de 2 courses à **Rockingham** (un monstre ! Superbe circuit mais très dur, oeuvre d'**Aloween**) et **Nagatino** (circuit de Moscou, proposé par **Alonso91**, rapide et pas mal), c'est **Mark Andrews** et son écurie **Car's & Roses** qui s'imposent en course, **Alf Nielsen** remportant les essais et les **Car's & Roses** emportant également le titre essais ! A part ça : trois soirées sympas pour jouer à plein de choses différentes, on a découvert avec plaisir **Leader1** dimanche soir. Et **Jean-Christophe**, créateur de **Rallyman**, est venu nous présenter son bébé, qui a pas mal tourné pendant le week-end !



#### Classement général individuel :

1 : Mark Andrews (Cars & Roses).....	299 pts
2 : Tonton Mc Enzie (Artic Power).....	267 pts
3 : Labouz (Lola Racing).....	245 pts
4 : Alf Nielsen (Manga O Sate).....	230 pts
5 : Madélirium (Les Mauves Army).....	176 pts
6 : Bob Cramer (Les Mauves Army).....	162 pts
7 : A11 (Somfier Abras).....	148 pts
8 : Lou Ping (Zebra 3).....	142 pts
9 : Des Six dés (BX Team).....	136 pts
10 : Arthur Pasrah (Manga O Sate).....	134 pts
11 : Matthew Mattough (Cars & Roses).....	108 pts
12 : Mouloud Moulodé (Artic Power).....	91 pts
13 : Squall (Standard of Liiiiiliich).....	73 pts
14 : Win O Line (Somfier Abras).....	53 pts
15 : Christophe007 (Standard of Liiiiiliich).....	49 pts
16 : Starsky (Zebra 3).....	38 pts
17 : John Connor (Lola Racing).....	26 pts
18 : Sophie Fonsec (BX Team).....	5 pts

#### Classement général écuries :

1 : Cars & Roses.....	407 pts
2 : Manga O Sate.....	364 pts
3 : Artic Power.....	358 pts
4 : Les Mauves Army.....	338 pts
5 : Lola Racing.....	271 pts
6 : Somfier Abras.....	201 pts
7 : Zebra 3.....	180 pts
8 : BX Team.....	141 pts
9 : Standard of Liiiiiliich.....	122 pts

#### Classement essais individuel :

1 : Alf Nielsen (Manga O Sate).....	30 pts
2 : Christophe007 (Standard of Liiiiiliich).....	29 pts
3 : Matthew Mattough (Cars & Roses).....	28 pts
4 : A11 (Somfier Abras).....	28 pts
5 : Tonton Mc Enzie (Artic Power).....	27 pts
6 : John Connor (Lola Racing).....	26 pts
7 : Lou Ping (Zebra 3).....	22 pts
8 : Bob Cramer (Les Mauves Army).....	22 pts
9 : Mark Andrews (Cars & Roses).....	19 pts
10 : Starsky (Zebra 3).....	18 pts
11 : Madélirium (Les Mauves Army).....	16 pts
12 : Des Six dés (BX Team).....	16 pts
13 : Arthur Pasrah (Manga O Sate).....	14 pts
14 : Squall (Standard of Liiiiiliich).....	13 pts
15 : Win O Line (Somfier Abras).....	13 pts
16 : Mouloud Moulodé (Artic Power).....	11 pts
17 : Sophie Fonsec (BX Team).....	5 pts
18 : Labouz (Lola Racing).....	5 pts

#### Classement essais écuries :

1 : Cars & Roses.....	47 pts
2 : Manga O Sate.....	44 pts
3 : Standard of Liiiiiliich.....	42 pts
4 : Somfier Abras.....	41 pts
5 : Zebra 3.....	40 pts
6 : Les Mauves Army.....	38 pts
6 : Artic Power.....	38 pts
8 : Lola Racing.....	31 pts
9 : BX Team.....	21 pts

#### Classement chronos (sur 2 circuits découverts sur place) :

1 : A11.....	2'16"69
2 : Tonton M Enzie.....	2'17"26
3 : John Connor.....	2'50"84

#### Classement temps par coup (sur 2 circuits découverts sur place) :

1 : Tonton M Enzie.....	3"268
2 : A11.....	3"334
3 : John Connor.....	4"068

**DANS LE PROCHAIN NUMÉRO :**  
le 17<sup>e</sup> Open de valréas



#### QUELQUES LIENS :

Fédération Française de Formule Dé - <http://fffde.free.fr>

Photos de l'Open de Bruxelles - <http://www.facebook.com/album.php?aid=2016200&id=1656745329&l=273c86a924>





# Skull



« Ces dernières années, la compagnie avait quelque peu reculée. C'est du passé et Skull désire maintenant reprendre la place qui lui revient sur ces rapides voitures... »

Changement de logo et de nom, **Skull** désire à tout prix obtenir un partenariat de choix avec une écurie, des rencontres auront lieu d'ici peu avec les différents dirigeants du championnat Prout FD1. Vous pouvez dès maintenant tenter votre chance... ■

L'histoire de **Skull** débute en 1890, sous le nom de la **Royal Dutch Petroleum**, fondée par des britanniques qui obtiennent des Pays-Bas une concession d'exploration pétrolière. En 1907, une fusion a lieu avec la **Sholl Transport and Trading Company**, autre compagnie britannique spécialisée alors dans le commerce des coquillages et qui possédait déjà le premier bateau pétrolier pour le commerce de l'or noir avec l'Extrême-Orient. La nouvelle compagnie sera désormais baptisée simplement **Sholl Petroleum and Oil**.

En début de l'année 2009, la compagnie opère un important virage avec la mise en vente d'un important nombre de nouvelles actions. Nouveaux actionnaires, nouvelle direction et

nouveau président, désirant cibler une nouvelle clientèle alors que les produits pétrolier sont de moins en moins utilisés avec l'apparition des voitures hybrides et électriques, forceront le choix d'un nouveau logo et d'un nouveau nom : **Skull**. « On vise une nouvelle clientèle, plus jeune, afin de vendre nos produits. À défaut de la colle, on espère les inciter à 'sniffer' du gaz! » expliquait le nouveau président qui tenait tout de même à garder l'anonymat.

**Sholl** fût le premier fournisseur officiel de carburant et lubrifiant pour le championnat Prout FD1 dès la fondation de la ligue Prout, il est donc normal de voir la nouvelle **Royal Dutch Skull** annoncer vouloir s'impliquer encore davantage, comme l'expliquait le président :

Nom	<b>Skull</b> (anciennement Sholl)
catégorie	pétrole
Région	international
Niveau profits	\$\$\$\$\$
Niveau intérêt	A+++
70%	-
35%	\$4,8M (8 <sup>e</sup> )
25%	\$2,9M (20 <sup>e</sup> )
15%	\$1,5M (23 <sup>e</sup> )
5%	\$452,100 (25 <sup>e</sup> )
Autre bonus	-



POURQUOI ON SE DOPERAIT  
C'EST PAS DES VOITURES  
À PÉDALES!

