

# FORMULE PROUT

magazine

NUMÉRO 63 • 15 AOÛT 2009 • 6 PAGES • [LIGUE-PROUT.COM](http://LIGUE-PROUT.COM)



## L'OMBRE DE CIRCUS PLANE SUR HOCKENHEIM!



**DANS CE NUMÉRO** → **TOUS LES DÉTAILS DU GRAND PRIX D'ALLEMAGNE 2009**

**FE** HOCKENHEIM  
15 AUGUST  
2009  
GROSSER VODKAFUN  
PREIS VON  
DEUTSCHLAND





## GRAND PRIX PROUT FD1 D'ALLEMAGNE 2009



6<sup>e</sup> course de la saison et tout reste à faire tellement le championnat est serré! Paul Tressy, pilote de l'écurie Circus domine le classement des pilotes avec 38 points, 8 de plus que Rigor Mortis de l'écurie Dungeon-Circus. Avec 7 courses à faire, cet écart peut être rapidement comblé. Pour le championnat des constructeurs, Circus domine avec 59 points, seulement 3 points de plus que Dungeon-Circus. Le Grand Prix d'Allemagne demeure donc une course importante pour les deux écuries de pointes : Circus pour parvenir à garder la tête et, même parvenir à creuser un peu son écart, et pour Dungeon pour rejoindre Circus afin de l'empêcher de trop s'éloigner. Le résultat final de cette course pourrait se résumer comme un match nul, malgré la victoire de Circus, Dungeon parvient à placer ses deux voitures sur le podium; 10 points chacun et il faudra attendre la prochaine course pour voir comment se déroulera cette fin de saison... peut-être!



Fait intéressant à souligner : le GP d'Allemagne compris, aucun joueur n'a encore réussi à remporter deux courses de suite... c'est dire à quel point les deux écuries de tête sont de puissances identiques...



### LE CIRCUIT D'HOCKENHEIM

Hockenheim est un circuit où les occasions de distancer les concurrents ne sont pas légion. Un certain nombre de points sensibles, ainsi que la bonne gestion des arrêts aux stands doivent faire l'objet d'un soin tout particulier. Voyons cela au travers d'un petit tour de course...

Le 1er virage s'aborde relativement facilement et se révèle peu handicapant pour les concurrents de fond de grille qui, au prix éventuel de quelques pneus, pourront maintenir la montée en régime de leur moteur et ainsi, au bon vouloir du dé, remonter sur le peloton de tête. S'ensuit une longue ligne droite, résolue en 4<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> (ou l'inverse, plus aisé pour les retardataires qui auront la chance de rentrer dans le 1<sup>er</sup> virage en 4<sup>e</sup>) lors du 1<sup>er</sup> tour, mais qui fera l'objet d'un choix cornélien lors des arrêts aux stands...

Le virage d'accueil est à deux arrêts – 13 cases. Il est l'un des points chauds cités plus hauts. En effet, suite à la longue ligne droite, il est difficile de l'accrocher au plus juste pour disposer de la distance nécessaire à un 2<sup>e</sup> arrêt en 4<sup>e</sup>. Cette vitesse fera pourtant la différence pour ceux qui entreront en 5<sup>e</sup> dans la Bremskurve 2. Attaquer au freinage de cette chicane peut se montrer une stratégie gagnante. Cette chicane (3 arrêts – 21 cases) est relativement aisée, mais avide en consommation, suite à une entrée un peu trop forcée. Elle se fait idéalement en 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup>, "abrasive" si possible, ce qui est souvent le cas lorsque la trajectoire longue est bouchée... Là encore, il est essentiel de sortir de la chicane en 5<sup>e</sup> pour passer Bremskurve 3, ou disposer d'une marge suffisante pour la passer en 5<sup>e</sup>. En effet, si cette chicane se passe aussi relativement aisément, aucune vitesse n'est adéquate pour aborder le Stadium. Dans ce cas, il vaut mieux faire son arrêt au milieu et tenter une 5<sup>e</sup>, que l'on rallongera s'il le faut en zigzagant...

Quant au Stadium, c'est une véritable promenade de santé, se passant en 4<sup>e</sup> sans problème, d'autant plus que les stands sont tout proches ! Cependant, l'arrivée aux stands est technique et difficile, surtout si l'on considère les stands aux deux extrémités de la zone des stands. En effet, le dernier (le bleu) oblige à aborder le 1<sup>er</sup> virage en 3<sup>e</sup> (à moins que l'on réussisse un superbe arrêt rapide, 1 chance sur 10...), ce qui promet donc de perdre un coup sur la ligne droite avant Bremskurve 1... Le 1<sup>er</sup> (le blanc) est aussi terrible car il ne permet d'atteindre le 1<sup>er</sup> virage en 4e (13-14 cases), obligeant donc ici aussi à un arrêt rapide pour une 4<sup>e</sup> facilitée ou une 5<sup>e</sup> courageuse et gourmande en pneus (mais offrant un retour en course inespéré, si cela réussit !). Si votre stratégie permet d'éviter les stands, le dernier virage, dont on sort généralement en 5<sup>e</sup>, offre une alternative intéressante : si l'on parvient à passer la ligne droite des stands en un seul coup, on peut tenter une entrée en 6<sup>e</sup> dans Bremskurve 1, un choix risqué (25 ou +), mais qui peut se révéler très rentable !!

Autre solution en cas d'échec, s'arrêter aux stands pour ravitailler, une manière simple de rentabiliser un jet raté !...

-- Fédération Française de Formule Dé





Steffe (Circus) nous présente sa commandite officielle de la soirée.

Quoi de plus inspirant qu'une gang de gars qui prennent le temps de s'assoier pour discuter de tout et de rien... comme de vrais femmes! Pour notre part, la rédaction de **Formule Prout Magazine**, nous disons : NON! Nous sommes là pour voir une course et rien d'autre! Les histoires de bavardage sur le temps et les enfants, ça devrait se voir ailleurs qu'ici! C'est notre point de vue et nous ne le partageons pas, un point c'est tout. Bref, tout ça pour vous expliquer l'atmosphère qui régnait à l'arrivée de Steffe (Circus) et Jessy (Wolf) au domicile d'Yves (Dungeon). Voilà les présentations faites. Toutes les écuries sont là. Toutes? Non pas toutes, car quelque part à Laval résiste à un jeune joueur l'envie de jouer à Formule Dé (ou Formula D, appelez ça comme vous voulez) et qui continue de résister aux envahisseurs que sont les puissances de Circus et Dungeon; Patrick (Bad Company) n'était pas là... pour une x<sup>e</sup> semaine de suite. Belle exemple que je vous dis!

des deux écuries de pointes, totalisant 19 pénalités.

## MEILLEUR CHRONO ET TEMPS ABSOLU

Pyrmagylon obtient la pôle avec 16 coups avec une première ligne toute Dungeon, ce qui ne laissait rien de bon pour Circus en ce qui concernait la course à venir. Le meilleur chrono appartient à Pyrmagylon avec 1 minute et 50,47 secondes. Le pire chrono appartient à Nelson avec 2 minutes et 48,87 secondes; et oui, une voiture Circus, pas à dire comme des choses bizarres peuvent survenir des fois! Le temps absolu appartient à Pyrmagylon avec 2 minutes et 5,07 secondes, une avance de 25 secondes sur Mortis.

Il semblerait que ce n'est pas aujourd'hui qu'on verra une écurie remporter une seconde course de suite avec la première ligne occupée par les voitures Dungeon, une première cette saison...



## APRÈS LE BAVARDAGE, LES QUALIFICATIONS!

Les qualifications? Pas tout à fait! Steffe travaillait cette journée-là, et comme il n'avait pas le temps de souper avant le début de la soirée, et bien il a apporté son souper chez Yves. Il aura donc fallu attendre qu'il ait terminé avant de débiter les qualifications. À croire que nous sommes maintenant dans une ligue de « pères ». Incroyable!

Le repas terminé, les choses sérieuses débutaient. Mortis (Dungeon-Circus) réussit un tour parfait en 15 coups, mais ses deux pénalités le font douter de l'obtention de la pôle et c'est son équipier, Pyrmagylon qui réussira à s'emparer de la pôle avec 16 coups et aucune pénalité. Les deux voitures Circus ne parviennent pas à faire mieux, obtenant des totaux de 18 coups (18 pour Tressy et 16+2 pour Nelson). C'est donc l'histoire de cette qualification, les deux voitures Wolf ne parvenant toujours pas à rattraper le retard technologique



Jessy (Wolf) : « Où suis-je? Qui suis-je? Pourquoi moi? » Tant de questions pour un être encore si jeune!

## LA GRILLE DE DÉPART



1		<p> <b>Pyrmagylon</b> DUNGEON-CIRCUS 17 coups (1'50"12)</p>
2		<p> <b>Mortis</b> DUNGEON-CIRCUS 19 coups (2'10"78)</p>
3		<p> <b>Tressy</b> CIRCUS 17 coups (1'57"34)</p>
4		<p> <b>Nelson</b> CIRCUS 17 coups (1'57"34)</p>
5		<p> <b>Onsor</b> WOLF-FMW 28 coups (1'49"25)</p>
6		<p> <b>Tagpiani</b> WOLF-FMW 23 coups (2'39"72)</p>
7		
8		
9		
10		

Il fait chaud et beau à Hockenheim pour ce Grand Prix d'Allemagne et l'écurie Dungeon est toute joyeuse d'occuper seule la première ligne, une première cette année! Le combat risque d'être difficile pour Circus...

## LE PREMIER TOUR

La foule accueille son pilote local comme il se doit et lorsque Pyrmagylon s'élance au départ, seul en tête, la foule crie sa joie! Mais cette explosion de cris est de courte durée puisqu'au second virage, le « guerrier de l'enfer » se retrouve en 4<sup>e</sup> place. La lutte se fait alors entre les voitures Dungeon et Circus, s'échangeant chacune la tête de la course; même une voiture de Wolf s'installe dans le peloton de tête.



Les deux pilotes en profitent pour réparer leurs voitures.

Nelson (Circus) est le premier à manquer de chance, pas assez de puissance pour entrer dans le 5<sup>e</sup> virage, laissant alors la tête à Pyrmagylon et Mortis (Dungeon-Circus), Tressy (Circus) et Onsor (Wolf). Il s'arrêtera d'ailleurs aux puits, manquant encore de puissance dans la ligne droite *départ/arrivée*.

## LE DEUXIÈME TOUR

Quatre pilotes débute le second tour en même temps : Pyrmagylon, Mortis, Tressy et Onsor. Nelson continue d'avoir des problèmes de puissance; ce sera d'ailleurs sa course: manquant de puissance à plusieurs reprises afin d'entrer dans un virage. Sans doute pour cette raison, le retard accumulé sur les meneurs, qu'il forcera l'allure de sa voiture; ça lui coûtera une belle sortie de piste vers la fin du tour. Tressy demeure alors le seul Circus en course, faisant alors la lutte avec Pyrmagylon.



Steffe (Circus) semblait découragé devant le manque de chance de son pilote Nelson.

La lutte se fait maintenant entre ces deux pilotes. Mortis voyait sa voiture trop endommagée pour tenter de la pousser au maximum de ses capacités et Onsor réalisant un tête à queue au début du tour. La lutte est si intense entre les deux pilotes de tête qu'ils s'arrêteront au même moment aux puits, Tressy entrant le premier pour en ressortir le premier.



Yves (Dungeon) songeur... son pilote Pyrmagylon combattant sans cesse les attaques de Tressy (Circus).

## LE TROISIÈME TOUR

Dernier tour, tout est à jouer entre Tressy et Pyrmagylon et les deux joueurs, Steffe et Yves sont des plus concentrés. Ce n'est qu'au milieu du tour que Pyrmagylon verra ses chances de victoires s'évanouir, manquant à son tour de puissance et laissant continuer seul Tressy. Ce n'est pas encore aujourd'hui que l'on verra une écurie l'emporter deux fois de suite, Dungeon ayant remporté la course précédente!

À la ligne d'arrivée, Tressy termine avec un coup d'avance sur Pyrmagylon. Mortis termine avec un coup de retard sur son équipier. La victoire pour Circus et un double podium pour Dungeon : l'égalité dans les points pour cette course.



## Les notes d'Yves

- Arrivée de Steffe et Jessy. La photo de Patrick est maintenant sur les pintes de lait.
- Steffe se prépare une conserve de CHUNKY pour souper.
- Encore une grosse séance de blabla avant de commencer à s'installer.

### PREMIER TOUR :

- Départ normal.
- La foule est en délire car son favori part devant les autres.
- Mais dès la 2<sup>e</sup> courbe, Pyrmagylon se retrouve en 4<sup>e</sup> place!!
- Le photographe Yves n'a plus d'énergie dans sa caméra et pas de batteries de remplacement!
- Les 3 meneurs, après la 2<sup>e</sup> courbe, manquent de puissance à tour de rôle pour entrer dans la 3<sup>e</sup> courbe!! Chacun riait des malheurs des autres! Résultats : Nelson-11, Mortis-12 et Pyrmagylon-13 en 5<sup>e</sup> vitesse!
- Les 6 pilotes se suivent à la 4<sup>e</sup> courbe.
- Nelson manque de puissance pour entrer dans la 5<sup>e</sup> courbe!
- Steffe oublie de faire jouer Nelson! Rien pour aider le moral du pilote!
- Nelson manque de puissance pour boucler le tour, il s'arrête aux puits.

### DEUXIÈME TOUR :

- Onsor TÀQ 17<sup>e</sup> coup dans la 2<sup>e</sup> courbe!
- Les pelotons : Pyrmagylon-Tressy-Mortis + Onsor jr + Tagpiani-Nelson.
- Pour la 4<sup>e</sup> fois, Nelson ne peut entrer dans une courbe par manque de puissance dans la 3<sup>e</sup> courbe. « J'vas casser la chaise sur la tête du char!! », s'exclame Steffe dans un élan colérique confus!!
- Le peloton de tête se réduit à 2 : Tressy et Pyrmagylon!
- Sortie de piste de Nelson au 23<sup>e</sup> coup!! Ce n'était pas sa course!

### TROISIÈME TOUR :

- Tous les pilotes sont séparés : Tressy + Pyrmagylon + Mortis + Onsor jr + Tagpiani.
- La foule conspue Tressy quand il passe dans l'épingle à la fin du tour. Les partisans de Pyrmagylon lancent des bocks de 1 litre sur la piste!! Où est donc la sécurité??
- La foule est quand même heureuse de voir son favori terminer 2<sup>e</sup>.
- Au Final : Tressy-Pyrmagylon-Mortis.
- Wolf réussi à faire terminer ses 2 voitures pour la première fois cette saison!
- 1 cochonnerie sur la piste.



Jessy (Wolf) avait raison de sourire : ses deux voitures terminaient pour la première fois une course ensemble!

◀ Spectatrice en manque de lait

## 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
Nelson	G.-B.	Circus	Kaï 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Xur Pyrmagylon	Allemagne	Dungeon	OMFG-v1.0	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Al Onsor Jr	États-Unis	Wolf	Xennorth 2K9b	FMW turbo P12	Pontdepierre
Alex Tagpiani	Canada	Wolf	Xennorth 2K9b	FMW turbo P12	Pontdepierre

## Résultats des qualifications

Pos.	Pilote	pneus	Coups	Pén.	Total	Chrono	Temps absolu
1.	X.Pyrmagylon	pluie	16	0	16	1'50''47	2'05''47 (1)
2.	R.Mortis	pluie	15	2	17	2'05''18	2'30''18 (2)
3.	P.Tressy	pluie	18	0	18	2'18''85	2'48''85 (3)
4.	Nelson	pluie	16	2	18	2'48''87	3'18''87 (5)
5.	A.Onsor Jr	pluie	16	5	21	2'23''09	3'08''09 (4)
6.	A.Tagpiani	pluie	20	14	34	2'17''18	4'07''18 (6)

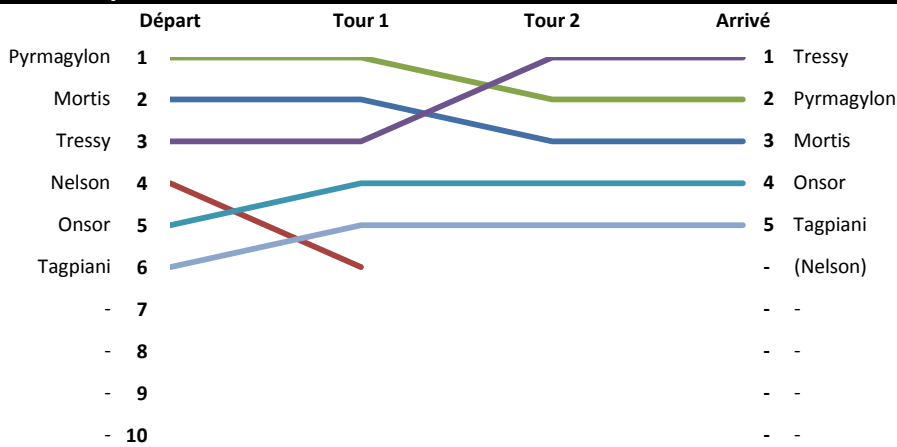
## COURSE

15 août 2009

19h30 à 21h49

local : Yves (Laval)

## Positions par tour



## Attribution des points

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



## Classement

Pos.	Pilote	Écurie (moteur)	Type de pneus			Meneur coups	Nombre de coups ou cause abandon en 35 coups
			T1	T2	T3		
1.	P.Tressy	Circus (Circus)	T	-	T	21	à 1 coup
2.	X.Pyrmagylon	Dungeon (Circus)	T	-	T	8	à 2 coups
3.	R.Mortis	Dungeon (Circus)	T	-	T	2	à 3 coups
4.	A.Onsor	Wolf (FMW)	T	-	T	0	à 4 coups
5.	A.Tagpiani	Wolf (FMW)	T	T	T	0	sortie piste 2 <sup>e</sup> tour
NC	Nelson	Circus (Circus)	T	T	X	4	

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

## Arrêts aux puits & incidents

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

 15<sup>e</sup> coup : Tagpiani (pneumatiques/court)

 16<sup>e</sup> coup : Nelson (réparations)

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

 24<sup>e</sup> coup : Pyrmagylon (réparations)

 24<sup>e</sup> coup : Tressy (réparations)

 25<sup>e</sup> coup : Mortis (réparations)

 26<sup>e</sup> coup : Onsor (réparations)

 27<sup>e</sup> coup : Tagpiani (réparations)

**Têtes à queue :**

 1<sup>er</sup> tour/17<sup>e</sup> coup : Onsor

**Abandons :**

 2<sup>e</sup> tour/23<sup>e</sup> coup : Nelson (sortie piste)

**Durée de la course :** 2h19m

## Météo

**Qualification :**

Pluie

**Course :**

Soleil

Température : 27°C

Casse moteur : 1-5

## CHAMPIONNATS

06/12

### Pilotes

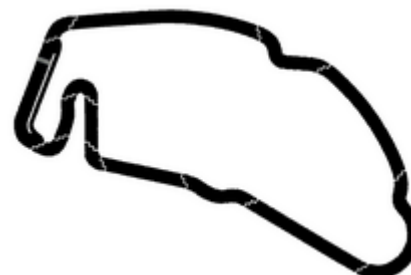
1..	P.Tressy	Circus	48
2..	R.Mortis	Dungeon/Circus	34
3..	X.Pyrmagylon	Dungeon/Circus	32
4..	Nelson	Circus	21
5..	A.Onsor Jr	Wolf/FMW	6
6..	A.Tagpiani	Wolf/FMW	6
7..	Assassin	BadCompany/Torrari	3
8..	J.C.Bouillon	BadCompany/Torrari	1
9..	Bane	BadCompany/Torrari	0

### Constructeurs

1..	Circus	69
2..	Dungeon/Circus	66
3..	Wolf/FMW	12
4..	Bad Company/Torrari	4

## LE CIRCUIT

Descartes Éditeur (#15) / © 1988 Formule Dé, Randall &amp; Lavaur.


**Nom :** Hockenheim

Hockenheimring Baden Württemberg

**Longueur :** 145 cases (5,075 km)

**Distance :** 3 tours (15,225 km)

### VIRAGES

1 arrêt : 5

2 arrêts : 1

3 arrêts : 1

### DROITES

12 cases ou - : 3

13 à 20 cases : 3

21 à 30 cases : 1

31 case ou + : 0

**Tour parfait :** 13 coups (14 sous Pluie)

**Particularité :** aucun.



[1] Départ aérien.



[2] 1<sup>er</sup> tour, 2<sup>e</sup> virage : 6 pilotes dans le même coup, en tête de la course.



[3] Toujours les mêmes six pilotes!



[4] 1<sup>er</sup> tour : les deux voitures Circus domine le peloton de tête, une Wolf luttant contre les deux Dungeon.



[5] 1<sup>er</sup> tour, dernière portion : Nelson manque son coup pour entrer dans le virage, Tressy tente de s'échapper.



[6] Lutte entre Pyrmagylon et Tressy. Mortis n'est pas loin derrière.



[7] 3<sup>e</sup> tour : c'est maintenant fait, Tressy domine avec un coup d'avance sur Pyrmagylon.



[8] Jessy heureux de pointer ses deux voitures à la fin de la course.



[9] Fin de la course : on sert les voitures et les accessoires.

FPM

