

CHAMPIONNAT DU MONDE DES PILOTES DE FORMULE DÉ 1

- 16 décembre 2017 -

SOIRÉE DES PRÉPARATIONS DE LA SAISON 1950



ORDRE DU JOUR:

Introduction	2
1. Création d'écurie.....	3
2. Création du budget	4
3. Choix de la voiture	5
4. Choix du moteur	6
5. Choix des pneus	7
6. Choix du commanditaire	8
7. Choix des pilotes	9
8. Règles spéciales pour 1950.....	11
9. Le calendrier 1950.....	12

– introduction –

" L'année 1950 verra naître le plus grand événement de l'histoire de l'automobile avec le tout nouveau championnat du monde des pilotes de Formule Dé 1. Non seulement ce sera un grand événement, mais, de plus, ce sera... grandiose! "

- ça ne vient de personne en particulier mais sûrement que quelqu'un se disait un truc comme ça à cette époque!

Nous y voilà enfin. C'est maintenant officiellement le début de la première soirée des préparatifs de la toute première saison du tout nouveau tout beau championnat Prout FD1-Évolution. Nous sommes en 1950 et la radio, et journaux, étaient rois dans le domaine des communications. La télévision n'en était qu'à ses débuts et les seules images de la Formule Dé 1 étaient disponibles dans les films d'actualités dans les cinémas... Nous sommes encore très, très, très, très et très loin des gros contrats télévisuels.

Que dire de plus en guise d'introduction alors que j'en ai dit davantage dans la partie précédente... Je suis trop excité pour dire un mot quelconque afin de passer dans l'histoire, j'ai trop hâte de commencer ce championnat, alors laissons de côté tous ces bla-bla bien inutiles et passons dès maintenant à la première partie de cette soirée...

Longue vie à la FD1-Évolution!

- Stéphane Renaud
Président Ligue Prout.

Pour continuer, vous avez besoin de l'**annexe 3 - feuille de création d'écurie** (feuille jaune) sur laquelle vous devrez inscrire les différentes données de votre écurie.
Oh! Que je suis excité!!!!

CRÉATION D'ÉCURIE

Vous venez d'apprendre qu'un nouveau championnat débutera en 1950. Nous sommes en 1949 (essayez au moins de vous l'imaginer), et la course automobile est très populaire auprès des gens normaux, ce qui n'est pas votre cas car vous êtes plutôt du style aventureux-fous-de-la-vitesse! Des maniaques en quelque sorte. Bref, un nouveau championnat est annoncé, créé par la Fédération Incompétente de l'Automobile (FIA) qui désire uniformiser un code de pointage pour déterminer le meilleur pilote de la Formule Dé 1, une catégorie définie en 1946 afin de départager les différentes voitures de courses.

Un autre championnat? Bof! Diriez-vous, mais comme ce championnat est organisé par la FIA, la couverture risque d'être mondiale et, comme vous aimez vous faire voir, une image de vous à travers le monde vous fait gonfler d'orgueil; il n'en fallait pas plus et vous voilà vous précipiter au bureau de la FIA pour l'inscription de votre écurie.

**VOUS DEVEZ MAINTENANT CHOISIR
ET INSCRIRE VOTRE NOM D'ÉCURIE
SUR L'ANNEXE 3.**

À SAVOIR:

Il est possible de vous unir à une marque existante (voiture); vous deviendrez dans ce cas le représentant officiel de cette marque pour ensuite, si cette marque l'accepte, en devenir le dirigeant. Cela ne changerait rien pour la période actuelle (on ne fabrique pas encore de voitures).

Pour l'instant, même si vous choisissez une marque qui possède son propre moteur (comme Torrari), cela ne vous garantit pas d'obtenir ce moteur.

RÈGLE À RESPECTER:

Votre nom d'écurie doit être d'une logique répondant aux normes de l'époque (on parle de 1950), où il serait très difficile de populariser un nom comme *Devil Motivation Killer*.

Le choix de votre nom devra être accepté par tous les joueurs du championnat FD1-Évolution qui seront présents.

Rien n'empêche un joueur de faire évoluer le nom de son écurie à travers les époques.

Exemple de nom que l'on retrouvait dans les premières années:

Alfa Romoe (constructeur)
Scuderia Ambrosiana (particulier)
Automobiles Talbot-Darracq (constructeurs)
Écurie Rosier (pilote)
Philippe Étancelin (pilote)
Écurie Belge (particulier)
Officine Alfieri Maserati (constructeur)
Scuderia Achille varzi (particulier)
Équipe Gordini (constructeur)
Scuderia Ferrari (particulier)
Scuderia Milano (particulier)
Écurie Bleu (particulier)
HW Motors (constructeur)
Cooper Car Company (constructeur)
Écurie Écosse (particulier)
Scuderia Lancia (constructeur)
Owen Racing Organisation (particulier)

Comme vous pouvez le voir, souvent il s'agissait d'un simple pilote qui créait une écurie à son nom.

À vous de trouver un truc original... ou classique!

– partie 2 –

CRÉATION DU BUDGET

Vous arrivez dans les bureaux de la Fédération Incompétente de l'Automobile pour inscrire votre écurie. Les bureaux sont en France, il s'agit d'un long voyage donc, on peut en conclure que vous n'êtes pas un deux de piques! Vous avez un peu d'argent de côté et vous voulez l'investir dans votre écurie fraîchement créée. Nous allons donc évaluer votre montant de départ. Il s'agit d'une importance assez... importante, puisqu'il est interdit d'afficher des commanditaires sur vos voitures...

Le D20 est nécessaire... et ce sera en même temps votre tout premier lancer dans le championnat FD1-Évolution, un moment historique.

FONCTIONNEMENT:

D20	RÉSULTAT
1	400 000 \$
2	425 000 \$
3	
4	450 000 \$
5	
6	475 000 \$
7	
8	500 000 \$
9	
10	525 000 \$
11	
12	550 000 \$
13	
14	575 000 \$
15	
16	600 000 \$
17	625 000 \$
18	650 000 \$
19	675 000 \$
20	700 000 \$

Il y a deux parties pour déterminer votre budget, celle-ci et une seconde plus tard. Au total, chaque joueur aura droit à 4 lancers du D20, une dans chacune des parties et 2 lancers en bonus. Cependant, si un lancer bonus vous permet d'améliorer un résultat, il aura aussi un effet négatif sur votre popularité; -1 pts popularité par lancer bonus.

Votre popularité débute à 0 (moins les lancers bonus).

Il n'y aura pas de points Marketing dans le championnat FD1-Évolution, d'où l'importance de la popularité.

Sur plus d'un lancer, seulement le dernier sera le résultat officiel; le joueur ne choisit pas son résultat.

INSCRIVEZ VOTRE MONTANT DE DÉPART DANS LA CASE **MONTANT DE DÉPART PERSONNEL** SUR VOTRE FEUILLE D'ÉCURIE.

CONSEIL:

Dans les deux tableaux de budget (celui-ci et l'autre à venir), les résultats sont sensiblement identiques. Pour la saison 1950, la Ligue Prout prévoit un budget de \$1,400,000 pour l'ensemble de la saison (salaires, voitures, moteurs, inscriptions, etc.). Les bourses et les surplus vous serviront afin d'améliorer vos infrastructures.

CHOIX DE VOTRE VOITURE

Vous arrivez dans le nouveau championnat Prout FD1-Évolution comme un simple passionné de la course automobile... peut-être aussi pour les pitgirls ou, encore, pour les soirées arrosées de fin de course! Peu importe, vous êtes loin d'être un constructeur et vous cherchez donc un contrat avec un constructeur reconnu.

Sauf exception, les constructeurs peuvent vendre des voitures à plus d'une écurie. Le prix indiqué est le coût pour l'achat d'une voiture. Les contrats ne sont qu'une durée d'une saison seulement.

Les mécanos peuvent être seulement utilisés pour le développement de la saison en cours et/ou pour le développement de la prochaine saison. L'écurie doit avoir ses propres mécanos pour les développements pour voiture achetée (ce qui n'affecte pas le développement de la saison précédente ou en cours).

CONSEIL:

Développer une voiture pour la saison en cours peut pénaliser le développement de la saison suivante; pensez-y, surtout si vous avez l'intention de garder le même constructeur la saison prochaine.

Le nombre de mécanos indique en même temps la capacité du constructeur pour la prochaine saison.

ATTENTION: Si un joueur choisit un constructeur qui oblige l'utilisation d'un motoriste, il peut y avoir une surenchère pour le motoriste, celui-ci signera le contrat avec l'écurie lui offrant le plus haut prix; dans un tel cas, si le motoriste n'est plus disponible, le constructeur ne sera plus disponible pour aucun joueur.

CONSTRUCTEUR	MODÈLE	PAYS	CARROS.	FIABILITÉ	AILERONS	CONFIG.	MÉCANOS	COÛT
Beta Romeo ¹	158	Italie	2	19	0	8	6	40 000 \$
Tailbotte-Lego ²	T26C	France	2	18	0	8	5	38 500 \$
Torrari ³	125	Italie	2	17	0	8	6	38 500 \$
Moisirati	4CLT/48	Italie	2	15	0	8	5	36 900 \$
S.R.A. ⁵	E	Gr-Bretagne	2	13	0	8	3	32 900 \$
Slinky-Bandini ⁶	T15	France	2	13	0	8	3	32 900 \$
Altela ⁷	GP	Gr-Bretagne	2	11	0	8	1	30 800 \$
Torrari	275 FD1	Italie	1	12	0	8	1	19 000 \$
Booster	T12	Gr-Bretagne	1	11	0	8	2	19 000 \$

RÈGLES SPÉCIALES:

- 1 Beta Romeo ne vend qu'à une seule équipe, s'offrant à l'écurie qui lui offre le plus haut montant. De plus, elle n'utilise que le moteur Beta Romeo seulement.
- 2 Tailbotte-Lego utilise seulement le moteur Tailbotte.
- 3 Torrari modèle 125 utilise seulement le moteur Torrari V12 turbo.
- 4 Maseledo utilise seulement le moteur Maseledo.
- 5 S.R.A. fait un rabais de \$2,000 (par moteur) si elle utilise le moteur S.R.A. (Stupid Racing Automobiles).
- 6 Slinky-Bandini utilise seulement le moteur Bandini.
- 7 Altela fait un rabais de \$1,000 (par moteur) si elle utilise le moteur Altela.

Les couleurs des voitures sont de couleurs nationales: rouge (Italie), bleu pâle (France), et vert (Grande-Bretagne). Les écuries pourront choisir une couleur qui sera fixée sur le contour du radiateur, à l'avant de la voiture.

À INSCRIRE SUR VOTRE FEUILLE, LE
CONSTRUCTEUR ET LE MODÈLE, AINSI
QUE LES RÈGLES SPÉCIALES QUI S'Y
RATTACHE

– partie 4 –

CHOIX DE VOTRE MOTEUR

Vous avez maintenant votre voiture, mais il vous faut aussi un motoriste pour la faire avancer... ça donne mal aux pieds de le faire à la manière des Flinstones!

Un motoriste offre ses services à une seule écurie seulement. Le contrat n'est d'une seule saison (cependant la Ligue Prout tiendra compte du contrat précédent lors d'un renouvellement la saison suivante). Les mécanos peuvent être utilisés pour le développement en cours et/ou le développement de la prochaine saison.

Le modèle indique le nombre de cylindres ainsi que sa configuration. Un moteur turbo est identifié par "turbo", rien n'est inscrit pour le moteur atmosphérique.

La colonne "**prochain moteur**" indique le modèle de configuration pour la prochaine saison. De plus, le nombre de mécanos indique aussi la force du motoriste pour la prochaine saison.

Un motoriste choisit par rapport au constructeur n'est pas disponible pour cette phase.

MOTORISTE	MODÈLE	PTS MO.	PUISS.	TURBO	FIAB.	LONGIVITÉ (KM)	MÉCANOS	PROCHAIN MODÈLE	COÛT
Beta Romeo	L8 turbo	5	-	7	19	10	5	idem	13 000 \$
Tailbotte	L6	4	3	-	18	10	5	idem	12 100 \$
Torrari	V12 turbo	5	-	6	15	10	6	idem	12 100 \$
Maseledo	L4 turbo	4	-	6	15	10	5	idem	11 100 \$
S.R.A.	L6 turbo	4	-	5	14	5	4	idem	9 400 \$
Bandini	L4 turbo	4	-	5	12	5	5	idem	9 400 \$
Altela	L4 turbo	3	-	4	13	5	3	idem	8 150 \$
Torrari	V12	3	4	-	11	5	3	idem	8 125 \$
Rap	V2	3	2	-	10	5	1	?	6 100 \$
Ciguar	L6	3	3		9	5	1	?	6 000 \$

ATTENTION:

Voitures comme moteurs, bien que le joueur construit le modèle de la saison suivante, la Ligue Prout ajustera les deux éléments selon la réalité historique tout en tenant compte du développement du joueur. Des lancers d'ajustement pourraient être alors demandé pour évaluer les pertes possibles.

À INSCRIRE SUR VOTRE FEUILLE, LE
MOTORISTE ET LE MODÈLE.

CHOIX DES PNEUMATIQUES

Depuis la naissance de l'automobile, si les pneus ont rapidement évolué au début du siècle, très rapidement un standard s'est développé. Un simple pneu étroit, rainuré, utilisable pour chaque saison, beau ou mauvais, chaud ou froid, sec ou pluie. La seule importance du pneu était d'être robuste et fiable. Ce n'est que plus tard qu'on commença à jouer avec les gommes pour construire un pneu plus mou, d'une meilleure adhérence permettant une meilleure vitesse de pointe.

Deux pneumatiques disponibles, un seul type de pneu, autant pour le temps sec, variable ou pluie. Pas de guerre des pneumatiques pour l'instant; il nous faudra attendre.

Les écuries sont libres de signer avec le fabriquant de son choix, aucune règle concernant une limitation dans le nombre d'écurie à fournir.

Les contrats sont d'une durée d'un an seulement. Personne n'oserait s'aventurer dans l'inconnu dans un nouveau championnat... à part vous autres peut-être, pas une raison!

FABRIQUANT	MODÈLE	FIABILITÉ				BONUS			TECH- NICIENS	COÛT
		DUR	PLUIE	TENDRE	S-TENDRE	PNEUS	TENDRE	S-TENDRE		
Pizzetta ¹		17	-	-	-	4	-	-	3	185 \$
Donut		15	-	-	-	5	-	-	3	185 \$

RÈGLES SPÉCIALES:

1 Le fabriquant Pizzetta offre un rabais de \$25 par pneus vendu si le constructeur (voiture) est de marque italienne.

À INSCRIRE SUR VOTRE FEUILLE, LE
FABRIQUANT PNEUMATIQUES.
COURAGE, IL NE RESTE PLUS QUE
QUELQUES ÉTAPES...

CHOIX DE VOTRE COMMANDITAIRE

Dès le début du championnat, la FIA™ interdisait aux écuries d'afficher des commanditaires sur leurs voitures. Les couleurs des voitures répondaient à une exigence internationale qui obligeait une voiture à afficher sa couleur nationale. Cependant, rapidement les écuries parvenaient à s'offrir des commanditaires qu'elles affichaient sur les uniformes des mécaniciens (c'était aussi interdit sur les combinaisons des pilotes). On parlait alors de commanditaires cachés.

FONCTIONNEMENT:

Chaque écurie choisit un commanditaire. Si plus d'une écurie veut le même commanditaire, ce dernier signera avec l'écurie lui demandant le moins d'argent.

Après avoir choisi un commanditaire, le joueur lance le D20, il retrouve le résultat, selon son D20 sur le tableau. Le joueur peut utiliser les lancers qu'il lui reste (suite au D20 pour le budget de départ, précédemment) qui était au total de 4 lancers, 1 pour chaque budget (départ + commanditaire) et 2 lancers bonus.

L'utilisation d'un lancer bonus entraîne la perte de 1 point popularité.

COMMANDITAIRE	CATÉGORIE	PAYS	RÈGLES SPÉCIALES
Doll Express	journal	Gr-Bretagne	Commandite seulement les voitures britanniques; +5 au D20.
Donut	pneus	Gr-Bretagne	Commandite seulement les voitures avec pneus Donut; +2 au D20.
Ensign Batteries	pièces auto	Gr-Bretagne	+2 au D20.
I'Essoufflé	journal	France	Commandite seulement les voitures françaises; +5 au D20.
Girling	pièces auto	Gr-Bretagne	-
Pizzetta	pneus	Italie	Commandite seulement les voitures avec pneus Pizzetta; +3 au D20.
Bocal	huiles	France	+5 au D20.
Veedol	huiles	U.S.A.	+2 au D20.

D20	RÉSULTAT
1	500 000 \$
2	525 000 \$
3	
4	
5	550 000 \$
6	575 000 \$
7	
8	
9	600 000 \$
10	625 000 \$
11	
12	
13	650 000 \$
14	675 000 \$
15	
16	
17	600 000 \$
18	725 000 \$
19	
20	
21	775 000 \$
22	800 000 \$

INSCRIVEZ VOTRE COMMANDITAIRE
ET SON MONTANT ACCORDÉ DANS
LES CASES **COMMANDITAIRE** ET
MONTANT SUR VOTRE FEUILLE
D'ÉCURIE.

CHOIX DE VOS PILOTES

Et c'est maintenant l'heure de choisir nos pilotes pour la première saison du championnat Prout FD1-Évolution... Youppi! Eh! Qu'on s'amuse hein!? C'est tout ce que j'avais à dire comme introduction de cette partie!

Le pilote FD1-Évolution possède deux types de bonus: un bonus de course (en points de configuration) et un bonus de développement (pour aider le développement lors de certains lancers de R&D). Pour le reste, il est comme un pilote de la FD1, avec des pts d'apprentissage et d'expérience.

FONCTIONNEMENT DES CHOIX DES PILOTES:

- 1) Chaque écurie possède une popularité de 1. Si une écurie se retrouve avec une popularité de -1, elle aura une popularité de 1 et les autres de 2. Si une écurie a une popularité de -2, elle aura alors 1 et les autres 3, etc...
- 2) Chaque joueur choisit un pilote #1 et l'inscrit sur un papier (choix secret) ainsi que le salaire qu'il lui offre (en respectant le salaire minimum affiché).
- 3) Les joueurs dévoilent leurs choix. Si un pilote est choisi par plus d'un joueur, un lancer de popularité se fera entre eux, le pilote choisissant celui qui aura réussi son test (plus petit ou égal à la popularité + 2 pour la meilleure offre). Cette étape se continue tant qu'il ne reste pas qu'un seul joueur.
- 4) On procède au choix du pilote #2, on répète les étapes 2 et 3.
- 5) On procède au choix du pilote #3, on répète les étapes 2 et 3.
- 6) On procède au choix du pilote #4, on répète les étapes 2 et 3.
- 7) On procède au choix du pilote #5, on répète les étapes 2 et 3.

NOMBRE DE PILOTES:

Il va y avoir 3 types de courses: Grand Prix comptant pour le championnat, Grand prix hors-championnat, et les courses d'essais.

Grand Prix comptant pour le championnat: 4 courses de 3 tours, 2 pilotes par course (pilotes #1 et #2). Il y a des essais avant course, maximum 2 pilotes (n'importe lesquels).

Grand Prix Hors-Championnat: 3 courses de 2 tours, maximum de 3 pilotes par écurie (pilotes #1, #2 et #3). Il y a des essais avant course, maximum de 2 pilotes (n'importe lesquels).

Grand Prix d'essais: des essais privés sur un circuit choisit par la FIA. Maximum de 5 pilotes. Un maximum de 3 tours par pilotes. Les essais se font comme dans la FD1, sauf qu'un classement sera fait suite aux résultats.

Dans les trois types de courses, un maximum est fixé, mais aucun minimum; c'est au choix des écuries. Donc, une écurie n'est pas obligée d'avoir plus de deux pilotes, les autres n'apportent qu'un soutien pour le développement en course et/ou en usine.

La liste des pilotes disponibles se trouve à la page suivante...

LISTE DES PILOTES DISPONIBLES POUR 1950

PILOTE FD1-ÉVOLUTION	NOM RÉEL	PAYS	ÂGE	BONUS				VALEUR	SALAIRE MINIMUM
				APPR.	EXP.	COURSE	R&D		
FIVEROSA, Giuseppe	FARINA, Giuseppe	Italie	44	-3	4	2	2	16 156	15 150 \$
DECARI, Alberto	ASCARI, Alberto	Italie	32	-1	2	2	2	14 393	14 400 \$
SASUFFI, Piero	TARUFFI, piero	Italie	44	-2	4	1	2	14 100	14 100 \$
RADIO, Juan Manuel	FANGIO, Juan Manuel	Argentine	39	-4	2	2	2	11 750	11 750 \$
VILLEROSI, Luigi	VILLORESI, Luigi	Italie	41	-2	3	1	1	9 400	9 400 \$
POPCORN, Mike	HAWTHORN, Mike	Gr-Bretagne	21	2	2	0	1	8 225	8 225 \$
FISTER, Rudi	FISCHER, Rudi	Suisse	38	0	1	0	2	7 638	7 640 \$
GUNHALLER, José Froilan	GONZALEZ, José Froilan	Argentine	28	-1	1	1	1	6 756	6 750 \$
BISTO, prince	BIRA, Prince	Thaïlande	36	-2	1	1	1	5 875	5 875 \$
MANGEON, Robert	MANZON, Robert	France	33	0	1	0	1	4 700	4 700 \$
BÉRET, Jean	BEHRA, Jean	France	29	1	0	0	1	3 819	3 820 \$
GROSSIER, Louis	ROSIER, Louis	France	45	-3	2	1	0	3 819	3 820 \$
CHIGNON, Louis	CHIRON, Louis	Monaco	51	-4	2	1	0	2 938	2 940 \$
RAVIOLI, Luigi	FAGIOLI, Luigi	Italie	52	-4	2	1	0	2 938	2 940 \$
PARCIEL, Reg	PARNELL, Reg	Gr-Bretagne	39	-2	1	1	0	2 938	2 940 \$
CONEHEAD, Peter	WHITEHEAD, peter	Gr-Bretagne	36	-2	1	1	0	2 938	2 940 \$
SABOU, Eugène	CHABOUD, Eugène	France	43	-2	2	0	0	1 763	2 500 \$
CLASSE, Charles	CLAES, Charles	Belgique	34	0	1	0	0	1 763	2 500 \$
MAITRESSE, Guy	MAIRESSE, Guy	France	40	-2	2	0	0	1 763	2 500 \$
ZIZI, Charles	POZZI, Charles	France	41	-2	2	0	0	1763	2 500 \$
SOMMEIL, Raymond	SOMMER, Raymond	France	44	-2	2	0	0	1 763	2 500 \$
BOTOTO, Felice	BONETTO, Felice	Italie	47	-3	2	1	-1	881	2 500 \$
FRET, Joe	FRY, Joe	Gr-Bretagne	35	-1	1	0	0	881	2 500 \$
PITCH, paul	PIETSCH, Paul	Allemagne	39	-1	1	0	0	881	2 500 \$
CROSSLA, Geoff	CROSSLEY, Geoff	Gr-Bretagne	29	0	0	0	0	0	2 500 \$
ÉTAICELAN, Philippe	ÉTANCELIN, Philippe	France	54	-3	1	0	0	-881	2 500 \$
SAUTILLANT, Maurice	TRINTIGNANT, Maurice	France	33	-1	1	0	-1	-2 056	2 500 \$

INSCRIVEZ VOS PILOTES EN
RESPECTANT L'ORDRE DANS LES
CASES DE VOTRE FEUILLE D'ÉCURIE.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 1950

L'heure des choix est maintenant terminée. Les pages qui suivent ne sont que des informations pour la première semaine du championnat Prout FD1-Évolution qui devrait débuter le 13 janvier 2018.

Il y a quelques règles spéciales à respecter pour la saison 1950...

- 1) Il n'y a pas de directeur technique disponible. Ce dernier est utile pour le développement d'une voiture, et pour les deux premières saisons, il **est interdit aux écuries de construire leurs propres voitures**.
- 2) Les pneus rainurés sont moins efficaces sous la pluie. Sous une température de pluie ou pluie abondante, définitive seulement, les tests de collision sont de 1 à 3, sinon la règle habituelle (1 à 2 si temporaire).
- 3) La saison comptera 4 courses pour le championnat des pilotes, seuls les 3 meilleurs résultats de chaque pilote seront retenus.
- 4) La ligne de départ sera différente selon les circuits, les grilles seront de 3-3 ou de 3-2.
- 5) Une course Championnat sera de 3 tours, une course hors-championnat sera de 2 tours.
- 6) Une course Championnat, obligation des pilotes #1 et #2 de participer.
- 7) Une course hors-championnat, maximum de 3 pilotes (#1, #2 et #3), sans minimum requis (une écurie n'est pas obligée de participer).
- 8) Une course-essais, aucune obligation, de 0 à 5 pilotes.
- 9) Un pilote qui doit abandonner (accident, mécanique, sortie, etc.) peut utiliser la voiture de son coéquipier en prenant sa place lorsque la voiture entre aux puits.
- 10) En 1950, il n'y a pas de ligne des puits, les stands sont directement sur un 4^e couloir sur la piste. La règle habituelle s'applique à l'entrée des puits (obligation d'effectuer un arrêt si la voiture sort d'un virage, etc.).
- 11) Il n'y a pas de R&D dans la semaine qui suit une course (championnat et hors-championnat seulement); les mécanos sont occupés à remettre en état les voitures.
- 12) Les écuries peuvent demander des essais privés, selon les règles de la FD1; la liste des circuits et les locations vous seront présentés en début de saison.

13)

14)

15)

16)

17)

18)

19)

– partie 9 –

LE CALENDRIER 1950

SEMAINE	CHAMPIONNAT	HORS-CHAMPIONNAT	COURSE-ESSAIS
9			Grand Prix d'Argentine (Buenos Aires)
16		Indianapolis 500 (États-Unis)	
18	Grand-Prix de Grande-Bretagne (Silverstone)		
20	Grand Prix de Monaco (Monte Carlo)		
22	Grand Prix de Belgique (Spa-Francorchamps)		
24			Grand Prix de Pau (France)
26			Grand Prix d'Allemagne (Nurburgring)
28		Grand prix des Pays-Bas (Zandvoort 1+2)	
31		BRMC International Trophy (Silverstone)	
34			Goodwood Trophy (Grande-Bretagne)
36	Grand Prix d'Italie (Monza)		

Farina en meneur devant Fagioli au Grand Prix de Grande-Bretagne, Silverstone, lors de la première course du nouveau championnat en 1950.

