



LIGUE PROUT – AP9





**CHAMPIONNAT FORMULE DÉ1**


**SAISON 9**

# **Annexe I**

## **Documents - aide de jeu**

## Tableaux des Bonus et des Pénalités

Pneus durs 			ESSAI	COURSE		
				1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1
VARIABLE 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1
PLUIE 	Glissade	Virages	+3	+3	+3	+3
		Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1

Pneus tendres 			ESSAI	COURSE		
				1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+1	+2	+1	+0
	Déplacement	Lignes droites	+1	+2	+1	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
VARIABLE 	Bonus	Virages	+1	+2	+1	+0
	Déplacement	Lignes droites	+1	+2	+1	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
PLUIE 	Glissade	Virages	+3	+3	+3	+3
		Lignes droites	+0	+0	+0	-1
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3

Pneus pluie 			ESSAI	COURSE		
				1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
VARIABLE 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
PLUIE 	Glissade	Virages	+1	+1	+1	+1
		Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1

### BARÈME DES PÉNALITÉS SOUS LA PLUIE :

- 1) **Accrochage** – perte de 1 point de carrosserie pour 1 ou 2 au D20
- 2) **Casse Moteur** – diminué de 1 (Ex : si casse = 1 à 4, sous la pluie = 1 à 3 ; 1 à 5, sous la pluie = 1 à 4, etc.)
- 3) **Tenue de Route** – perte de 1 point de tenue de route pour 1 à 5 au D20

### BARÈME DES PÉNALITÉS SOUS LA PLUIE ABONDANTE:

- 4) **Accrochage** – perte de 1 point de carrosserie pour 1, 2 ou 3 au D20
- 5) **Casse Moteur** – diminué de 2 (Ex : si casse = 1 à 4, sous la pluie = 1 à 2 ; 1 à 5, sous la pluie = 1 à 3, etc.)
- 6) **Tenue de Route** – perte de 1 point de tenue de route pour 1 à 6 au D20

### BARÈME DES PÉNALITÉS SOUS LA CANICULE :

- 7) **Température** – augmentation de 5°C (peut changer le casse moteur)
- 8) **Casse Moteur** – augmenté de 1 (Ex : si casse = 1 à 4, sous la canicule = 1 à 5 ; 1 à 5, sous la canicule = 1 à 6, etc.)

Dans tous les cas, les pénalités pour casse moteur s'accumule (température + météo).

# RÉSUMÉ DES POINTS DE CONFIGURATION

## LA VOITURE :

- ✓ 14 POINTS DE CONFIGURATION (PNEUS + FREINS + CONSOMMATION + TENUE DE ROUTE (TDR))
- ✓ 2 POINTS DE CONFIGURATION = 1 POINT DE CARROSSERIE
- ✓ 1 POINT DE CARROSSERIE = 2 POINTS DE CONFIGURATION
- ✓ 4 POINTS DE CONFIGURATION + 1 POINT DE STAND = 1 AILERON
- ✓ 1 POINT AILERON = 4 POINTS DE CONFIGURATION + 1 POINT DE STAND
- ✓ 1 LANCER DE RECHERCHE = 250,000\$
- ✓ 1 CARROSSERIE SUPPLÉMENTAIRE DÉVELOPPÉE = +125,000\$ AU PRIX DE LA VOITURE

## LE MOTEUR :

- ✓ 2 POINTS DE PUISSANCE = 1 POINT MOTEUR
- ✓ 1 POINT MOTEUR = 2 POINTS DE PUISSANCE
- ✓ 2 POINTS DE STAND = 1 POINT TURBO
- ✓ 1 POINT TURBO = 2 POINTS DE STAND
- ✓ 1 LANCER DE RECHERCHE = 500,000\$

## LE STAND :

- ✓ 1 POINT DE STAND + 4 POINTS DE CONFIGURATION VOITURE = 1 POINT AILERON
- ✓ 1 POINT AILERON = 1 POINT DE STAND + 4 POINTS CONFIGURATION VOITURE
- ✓ 2 POINTS DE STAND = 1 POINT TURBO
- ✓ 1 POINT TURBO = 2 POINTS DE STAND
- ✓ 1 LANCER DE RECHERCHE = 250,000\$

## L'ORDINATEUR (TÉLÉMÉTRIE) :

- ✓ 1 POINT = 1 POINT CONFIGURATION VOITURE (PNEU, FREINS, CONSOMMATION OU TENUE DE ROUTE)
- ✓ 3 POINTS = 1 POINT MOTEUR
- ✓ 3 POINTS = 1 POINT AILERON
- ✓ 1 LANCER DE RECHERCHE = 500,000\$

## LES POINTS DE CONSTRUCTION :

LA VOITURE		LE MOTEUR		L'ORDINATEUR	
ÉLÉMENT	PTS DE CS	ÉLÉMENT	PTS DE CS	ÉLÉMENT	PTS DE CS
CARROSSERIE*	3	PUISSANCE	2	MÉMOIRE	3
FIABILITÉ	3	PTS MOTEUR	4	FIABILITÉ	3
AILERONS	4	TURBO**	3	TECHNICIENS	5
MÉCANOS	5	FIABILITÉ	3	LOGICIELS	PTS DE CS
COÛT D'UN LANCER	250,000\$	MÉCANOS	5	FREINAGE ASSISTÉ	3
		KILOMÈTRE (5km)	5	ANTI-PATINAGE	2
		COÛT D'UN LANCER	500,000\$	TÉLÉMÉTRIE	2
				COÛT D'UN LANCER	500,000\$

\*) +1 NOUVELLE CARROSSERIE = +125,000\$ AU PRIX DE LA VOITURE.

\*\*) POUR TRANSFORMER UN MOTEUR CONVENTIONNEL EN UN MOTEUR TURBO = 3 POINTS DE CS.

## DURÉE D'ATTENTE APRÈS UNE AMÉLIORATION (VOITURE, MOTEUR ET ORDINATEUR) :

1 À 3 POINTS	=	1 COURSE
4 OU 5 POINTS	=	2 COURSES
6 OU 7 POINTS	=	3 COURSES
8 OU 9 POINTS	=	4 COURSES
10 POINTS OU +	=	5 COURSES

## PREMIÈRE UTILISATION D'UNE NOUVELLE ÉVOLUTION :

Une fois la durée d'attente terminée, une nouvelle évolution est pénalisée par un second lancer de fiabilité, à moins qu'elle ait participé à une séance d'essai (minimum 3 tours) sans effectuer de recherche/développement).

# RÉSUMÉ DES LOGICIELS POUR ORDINATEUR

**Le système de freinage assisté** - Le système de freinage assisté est un programme informatique qui a comme fonction d'assister le pilote et le système de freins dans une voiture. Le système de freinage assisté est représenté par un nombre. Un pilote peut utiliser un point du système de freinage assisté soit pour rétrograder plus d'une vitesse ou pour entrer dans un virage en rétrogradant d'une vitesse en même temps.

Pour utiliser un point de système de freinage assisté, le pilote doit annoncer son utilisation en début de son tour. Il annonce ensuite de combien de vitesse qu'il rétrograde. Le pilote élimine le nombre de pneus équivalant au nombre de vitesse qu'il rétrograde. Le pilote doit lancer le D20 pour un casse moteur dès qu'il rétrograde de 4 vitesses; selon la température du circuit. Une cinquième vitesse rétrograder, le pilote perd un point de moteur automatiquement (en même temps qu'il doit lancer un casse moteur). Par la suite, le pilote lance le D20 pour déterminer de combien de cases sa voiture avance: un résultat de 1 à 10, le pilote avance du nombre minimum de cases de la vitesse choisie; un résultat de 11 à 20, la voiture avance du nombre maximum de la vitesse choisie. Aucun bonus ne peut être utilisé lors de ce mouvement (puissance moteur ou autre).

Contrairement au rétrogradage habituel, le pilote ne raye pas des points de freins, de consommation ou de moteurs. Il raye seulement les points de système de freinage assisté ainsi que les pneus et les moteurs perdus si un test de casse moteur est nécessaire.

Un pilote peut utiliser un point de système de freinage assisté pour un freinage tardif en entrant dans un virage (seulement). Pour ce faire, une fois que la voiture est entrée dans le virage et que son mouvement est complété, le pilote annonce qu'il utilise 1 point du système de freinage assisté pour un freinage tardif. Il peut alors rétrograder d'une vitesse seulement (à la fin de ce même tour) sans aucune pénalité. Si le pilote le désire, au tour suivant, pourra rétrograder encore une autre fois, normalement, comme il est permis dans les mouvements normales, sans autres pénalités (pour un total de 2 vitesses rétrograder); sinon, il pourra continuer son mouvement sur la même vitesse. Lors de l'utilisation d'un point de système de freinage assisté lors d'un freinage tardif, le pilote n'a pas besoin de rayer un point de freins comme le veut la règle normale pour un freinage tardif.

En tout moment, un pilote peut annoncer qu'il utilise un point de système de freinage assisté pour parer à un blocage. Pour ce faire, il peut utiliser 1 point pour remplacer 2 points de frein normal (pour blocage de 1 à 3 cases, 1 point par 2 cases), ou utiliser 1 point pour remplacer 2 points de frein + 1 point de pneus (pour blocage de 4 à 6 cases, 1 point par 2 cases). La règle habituelle exige de rayer 1 point de frein par case + 1 point de pneu à partir de la 4e case. Cependant, dans tous les cas, et peu importe le nombre de cases de blocage, le pilote doit rayer automatiquement un pneu dès la 4e case.

Le pilote peut mixer les différentes manières pour freiner, que ce soit dans une des situations décrites plus haut. Il peut utiliser 1 point de freins + 1 point de système de freinage assisté pour compenser un blocage de 3 cases; il peut utiliser 1 point de freinage assister pour un freinage tardif (et rétrograder en même temps d'une vitesse) en plus d'utiliser 1 point de frein pour arrêter son mouvement d'une case; etc.

**L'anti-patinage** - L'anti-patinage est un programme informatique qui a comme fonction d'aider le pilote à mieux maîtriser sa voiture lors des départs. L'anti-patinage est représenté par un nombre. Ce nombre représente les chances qu'une voiture possède pour bien démarrer lors du lancer d'un D20. Pour avoir un départ parfait, le joueur doit obtenir 20 au D20 lors d'un départ. Chaque nombre supplémentaire donne davantage de chance tout en permettant de bénéficier du 20 gratuitement. Exemple: Une écurie possède un anti-patinage avec 2 points. Lors du lancer du D20 pour le départ, en obtenant 20 (gratuit), 19 ou 18, la voiture avancera automatiquement de 4 cases. L'anti-patinage peut être utilisé à tout moment d'une course lorsqu'une voiture se retrouve en première vitesse (seulement après un tête à queue). Le fonctionnement demeure identique que le départ. Cependant, pour bénéficier de cet avantage, une écurie doit posséder ce programme informatique (contrairement au départ). De plus, suite à un tête à queue, si la voiture décide d'utiliser son anti-patinage, la voiture ne bougera pas sur un résultat de 1 (comme pour un départ) et demeurera en première vitesse pour le coup suivant. Une voiture peut utiliser son anti-patinage autant de fois qu'elle le désire sur des résultats de 1 (pour chaque coup).

**La télémétrie** - La télémétrie est un programme informatique qui assiste les mécanos et le pilote dans la compréhension d'un circuit, leur permettant ainsi de mieux préparer la voiture pour une course. La télémétrie se résume à un nombre de points. Chaque point équivaut à 1 point de configuration supplémentaire pour la voiture. Seul les éléments suivants peuvent être modifiés par ces points supplémentaires: pneus, freins et consommation.

3 points de télémétrie peuvent être utilisés pour ajouter 1 point à un des éléments du moteur (puissance, pts moteur ou fiabilité). Chaque tranche de 3 points de télémétrie équivaut à un point supplémentaire d'un des trois éléments autorisés du moteur.

3 points de télémétrie peuvent être utilisés pour ajouter 1 point d'aileron. Chaque tranche de 3 points de télémétrie équivaut à un point supplémentaire d'ailerons.

Les transferts ne sont pas possibles dans le sens inverse. Il est donc interdit de transférer des points de configurations pour des points supplémentaires de télémétrie. Il est interdit de transférer des points de moteur pour des points supplémentaires de télémétrie. Il en est de même aussi pour les ailerons. Les points de télémétrie ne peuvent être utilisés qu'avant le départ d'une course, lors de la préparation des feuilles de jeu pour la course.

## 1 POINT MÉMOIRE ORDINATEUR = 1 POINT DE LOGICIEL

En début de course, un test de fiabilité est fait, un pour chaque logiciel (programme). Pour chaque test échoué, le joueur choisit dans quel logiciel il retirera ses pertes (1 point logiciel par échec).

## CALENDRIER ET REMISE DES BOURSES

sem.	pays	circuit	commandite	bourse	répartition des bourses				
					1ère	2e	3e	4e	autres
					20%	15%	10%	7%	6%
11	Argentine	Buenos Aires	Head Angels	9 650 000 \$	1 930 000 \$	1 447 500 \$	965 000 \$	675 500 \$	579 000 \$
14	Afrique du Sud	Kyalami	Patatonic	8 050 000 \$	1 610 000 \$	1 207 500 \$	805 000 \$	563 500 \$	483 000 \$
17	Nations-Unies	10 ans	Vodkafun	7 500 000 \$	1 500 000 \$	1 125 000 \$	750 000 \$	525 000 \$	450 000 \$
20	Canada	Montreal	Canonon	9 850 000 \$	1 970 000 \$	1 477 500 \$	985 000 \$	689 500 \$	591 000 \$
22	Etats-Unis	Portland	Head Angels	6 450 000 \$	1 290 000 \$	967 500 \$	645 000 \$	451 500 \$	387 000 \$
25	Monaco	Monte Carlo	Vodkafun	8 600 000 \$	1 720 000 \$	1 290 000 \$	860 000 \$	602 000 \$	516 000 \$
27	Saint-Marin	Imola	Vodkafun	11 200 000 \$	2 240 000 \$	1 680 000 \$	1 120 000 \$	784 000 \$	672 000 \$
29	France	Magny-Cours	Head Angels	6 650 000 \$	1 330 000 \$	997 500 \$	665 000 \$	465 500 \$	399 000 \$
31	Grande-Bretagne	Silverstone	Vodkafun	9 200 000 \$	1 840 000 \$	1 380 000 \$	920 000 \$	644 000 \$	552 000 \$
33	Belgique	Spa-Francorchamps	Grobil1	7 050 000 \$	1 410 000 \$	1 057 500 \$	705 000 \$	493 500 \$	423 000 \$
35	Italie	Monza	Vodkafun	7 800 000 \$	1 560 000 \$	1 170 000 \$	780 000 \$	546 000 \$	468 000 \$
38	Chine	Shangai	Head Angels	6 350 000 \$	1 270 000 \$	952 500 \$	635 000 \$	444 500 \$	381 000 \$
41	Japon	Ti-Aïda	Tufi Television	8 750 000 \$	1 750 000 \$	1 312 500 \$	875 000 \$	612 500 \$	525 000 \$

## CALENDRIER ET REMISE DES BOURSES

GP/pays	pilotes	bonus
<b>Argentine</b>		
<b>Afrique du Sud</b>		
<b>Nations-Unies</b>		
<b>Canada</b>		
<b>Etats-Unis</b>		
<b>Monaco</b>		
<b>Saint-Marin</b>		
<b>France</b>		
<b>Grande-Bretagne</b>		
<b>Belgique</b>		
<b>Italie</b>		
<b>Chine</b>		
<b>Japon</b>		

## CIRCUITS ET BONUS POUR LES ESSAIS PRIVÉS

circuit	pays	km/tour	coût de location		bonus				
			par groupe	par écurie	voiture	moteur	stand	pilote*	ordinateur*
Barcelone	Espagne	5,915	5 000 000 \$	0 \$	2	1	0	0	1
Budapest	Hongrie	3,875	0 \$	0 \$	-1	0	0	0	0
Buenos Aires	Argentine	7,595	1 000 000 \$	375 000 \$	0	0	0	2	0
Détroit	Etats-Unis	3,776	0 \$	375 000 \$	-1	-1	0	0	0
Elkhart-Lake	Etats-Unis	6,930	500 000 \$	375 000 \$	0	0	0	1	0
Estoril	Portugal	6,545	1 500 000 \$	0 \$	1	0	0	1	0
Hockenheim	Allemagne	5,075	0 \$	0 \$	0	0	0	0	0
Imola	Saint-Marin	4,935	3 000 000 \$	0 \$	0	1	0	0	1
Indianapolis CART	Etats-Unis	4,620	3 000 000 \$	250 000 \$	0	1	1	0	0
Indianapolis F1	Etats-Unis	4,620	1 000 000 \$	250 000 \$	-1	0	1	0	1
Indianapolis Mixe	Etats-Unis	4,620	3 000 000 \$	250 000 \$	0	1	1	0	0
Interlagos	Brésil	4,309	3 000 000 \$	375 000 \$	1	1	0	0	0
Kyalami	Afrique du Sud	5,040	0 \$	375 000 \$	0	0	0	0	0
Magny-Cours	France	7,070	3 000 000 \$	0 \$	0	0	1	2	1
Me Acuerdo	Santa Banana	6,020	7 500 000 \$	250 000 \$	1	2	1	1	1
Melbourne	Australie	5,303	0 \$	500 000 \$	0	0	0	0	0
Monterey	Etats-Unis	3,602	0 \$	375 000 \$	0	0	0	0	0
Montréal	Canada	4,340	0 \$	375 000 \$	-1	0	0	0	1
Monza	Italie	4,340	4 000 000 \$	0 \$	1	1	0	0	1
Nurburgring	Allemagne	4,556	0 \$	0 \$	0	0	0	0	0
Portland	Etats-Unis	5,285	0 \$	375 000 \$	0	0	0	0	0
Sepang	Malaisie	6,860	4 500 000 \$	250 000 \$	0	1	1	1	1
Silverstone	Grande-Bretagne	5,215	5 000 000 \$	0 \$	2	1	0	0	1
Spa-Francorch.	Belgique	6,195	500 000 \$	0 \$	0	0	0	1	0
Suzuka	Japon	5,864	3 000 000 \$	375 000 \$	1	1	0	0	0
Ti-Aïda	Japon	6,405	500 000 \$	500 000 \$	0	0	0	1	0
Watkins Glenn	Etats-Unis	4,569	0 \$	375 000 \$	-1	0	0	0	0
Zandvoort 1	Hollande	5,425	0 \$	0 \$	-1	-1	0	0	0
Zandvoort 2	Hollande	5,530	1 000 000 \$	0 \$	1	0	0	0	0
Zandvoort Mixe	Hollande	11,235	4 500 000 \$	0 \$	1	1	0	3	0
Zeltweg	Autriche	6,230	500 000 \$	0 \$	0	-1	0	1	0

Les coûts s'accumulent. \*Pilote: le bonus indique le nombre de tour gratuit pour chaque tranche de 3 tours. \*Ordinateur: le bonus indique le nombre de lancer gratuit pour chaque tranche de 3 achats (1 lancer gratuit = 1 tour minimum pour ordinateur, coût identique au pilote). Réservation, 4 semaines d'avance minimum.

# RÉSERVATION

[illegible]