



LIGUE PROUT – AP9

CHAMPIONNAT FORMULE DÉ1 SAISON 9

Introduction à la nouvelle saison Préparation des écuries

Programme de la soirée

| | | | |
|---|--------------------------------------|-------|---------------------|
|  | Accueil et mot du président | 17h00 | page 3 |
|  | Nouveaux règlements... | 17h00 | page 4 |
|  | Mise à jour des cycles de vie | 17h30 | page 6 |
|  | Souper | 18h30 | <i>sur la table</i> |

| | | | |
|---|-------------------------------------|-------|---------|
|  | Choix des commanditaires | 20h00 | page 8 |
|  | Choix des moteurs | 21h00 | page 9 |
|  | Construction de la voiture | 21h30 | page 10 |
|  | Choix des pilotes | 22h00 | page 11 |
|  | Les partenaires informatique | 22h30 | page 12 |
|  | Contrat télévisuel | 23h00 | page 13 |

| | | | |
|---|---------------------------------------|-------|----------------------------|
|  | Dernière minute... | 23h00 | <i>mots dans les airs!</i> |
|  | Début de la saison 9 | 23h30 | page 14 |
|  | Le mot de la fin | 23h45 | <i>C'est toute!!</i> |
|  | Séances des photos officielles | 24h00 | <i>Souriez, clic!</i> |

L'encadré représente la partie importante de la soirée, la plus longue, c'est pourquoi il sera important pour les membres d'être vigilant et attentif durant cette partie afin de s'assurer de limiter les pertes de temps.

Accueil et mot du président

- Présentation des joueurs et des écuries
 - François Duval (Weedheater) – **NOUVEAU**
 - Jessy Tremblay (Wolf) – **NOUVEAU**
 - Steffe (Circus)
 - Herman (Kill & Destroy)
 - Yves (Dungeon Motor Sports)
 - Roxanne (Resurrection)
- Résumé de la soirée (voir le sommaire à la page 2)
- Notes importantes concernant certains points de la soirée (ou des étapes)
 - En annexe à ce document, vous recevrez une feuille afin d'y inscrire toutes les données de votre écurie pour vous permettre de suivre les différentes étapes de la soirée. **CETTE FEUILLE DEVRA ÊTRE REMISE À LA LIGUE PROUT À LA FIN DE LA SOIRÉE.**
 - Lors du souper, afin d'économiser du temps, des feuilles concernant la mise au point des voitures, moteurs et pilotes seront remis aux participants.
 - Dans la section des **nouveaux règlements et mise au point**, certains points sont résumé plus clairement dans d'autres sections du document et seront expliqué plus précisément lorsque l'occasion l'exigera.

LE MOT DU PRÉSIDENT

Cette année, nous accueillons 2 nouveaux joueurs. Pour cette raison, la ligue Prout a préféré annuler la saison de la série Prout FD-CART qui se déroule normalement entre deux saisons du championnat Prout FD1. De plus, afin d'intégrer ces nouveaux joueurs, et de nous empêcher de nous embrouiller davantage dans les règlements du championnat Prout FD1, la ligue Prout a tenu à limiter au maximum l'introduction de nouveaux règlements et, dans certains dossier, j'ai préféré annuler des démarches déjà entamées. Pour cette raison d'ailleurs, j'aurais refusé toute nouvelle introduction de nouvelles technologiques dans le championnat, ce qui ne fut pas difficile, puisque aucune proposition dans ce sens a été suggéré (sauf une proposition concernant la nitro, mais sachant de qui ça vient, on comprend le pourquoi de cette "technologie diabolique" et maladive! ☺)

D'ailleurs j'en profite pour signaler que toute nouvelle proposition de technologie doit être proposé dans le forum du site Prout réservé à cet effet ou doit être transmise à la ligue par écrit. Des débats peuvent s'en suivre afin d'appliquer cette nouvelle technologie/élément au jeu Formule Dé, mais seule l'écurie ayant proposé cette technologie/élément pourra en bénéficier au départ d'une nouvelle saison; cependant, selon les solutions apporté par un/des joueur(s) dans l'intégration de la proposition, la ligue peut permettre à une d'autres écuries certains avantages afin de leur faciliter le développement de la nouvelle technologie/élément.

Bonne soirée à tous, et surtout bonne chance pour la 9^e saison du championnat Prout FD1.

Nouveaux règlements et mise au point



LES NOUVEAUX RÈGLEMENTS – HORS COURSE

- **Droits de retransmission télévisuels:** ces droits remplacent le montant que le championnat Prout FD1 recevait de ses commanditaires officiel. Ce montant sera partagé entre les écuries, à la fin d'une saison, selon leur pourcentage de points par rapport aux autres équipes. (voir la section **contrat télévisuel** pour les détails.)
- **Les commanditaires:** un nouveau tableau des montants accordés ainsi qu'une nouvelle méthode de calcul des bonus avec ajout d'un maximum selon le pourcentage du contrat. (voir le document **les commanditaires**, en annexe.)
- **Les pilotes:** nouvelle méthode pour choisir les pilotes et contrat jusqu'à 3 saisons maintenant permis.
 - Voir la section **les pilotes**, dans ce document, pour les détails de la nouvelle méthode pour choisir.
 - Pénalité à une équipe qui oblige le lancer d'un **test de fidélité** (\$100,000).
 - Ronde pour le choix d'un pilote qui était libre la saison précédente; pénalité de \$100,000 pour continuer à négocier avec un pilote libre.
 - Pour déterminer la durée (au choix de l'écurie): POPULARITÉ ÉCURIE + POPULARITÉ PILOTE = X; D20 = ou < que X + 1 = contrat de 2 saisons acceptés; D20 = ou < que X + 2 = contrat de 3 saisons acceptés.
- **Les cycles de vie:** nouveaux tableaux pour comparer un éléments par rapport au numéro du cycle (selon la valeur en CS) et nouveau tableau pour déterminer les pertes selon le numéro d'étape. (voir le tableau des **cycles de vie** dans ce document.)
- **Partenaires informatiques:** le bonus se calcule après qu'une écurie ait choisi son partenaire et en tenant compte des points suivants: coefficient du partenaire (coefficients d'implication du commanditaire, -1 à +1), le bonus actuel (1,0=-1 et 2,5=+1), renouvellement de commandite (+1), durée de la commandite (2 saisons=+1, 3 saisons=+2), popularité de l'écurie (+X) et le pourcentage d'espace de la commandite (40/30%=-1, 5%=-1). Ces bonus sont additionnés à un D20. le résultat indique le nouveau bonus du partenaire informatique (voir tableau ci-dessous).

| résultat | bonus |
|----------|-------|
| 0 et - | 1,0 |
| 1 à 5 | 1,5 |
| 6 à 15 | 2,0 |
| 16 et + | 2,5 |



LES NOUVEAUX RÈGLEMENTS – COURSE

- **Test de fiabilité:** Les tests se font maintenant après les réglages des voitures (configurations), tout juste avant le départ.
- **Pneus tendres:** bonus de +2 (1^{er} tour = +2, 2^e tour = +1, 3^e tour = +0).
 - Pour cette saison, un seul fabricant de pneu est permis afin de nous permettre d'étudier adéquatement les avantages et désavantages du nouveau pneu tendre.
 - Dans l'avenir, les fabricants de pneumatiques ne pourront travailler et améliorer que les pneus tendres.
- **Les pénalités de pneus:** Lors du calcul des pertes de pneus, dans une sortie de virage, on ne tient plus compte de la première case.

- **Météo:** ajout de 2 types de météo.

- **Pluie abondante:** sur un résultat de 1 lors d'un test de météo. Si la météo est variable, VARIABLE > PLUIE TEMPORAIRE > PLUIE ou PLUIE ABONDANTE.
 - **Pénalités sous pluie abondante:** accrochage sur 1 à 3 (pluie: 1 ou 2) et le casse moteur diminué de 2 (pluie: -1).
- **Canicule:** sur un résultat de 20 lors d'un test de météo. Si la météo est variable, VARIABLE > SOLEIL TEMPORAIRE > SOLEIL ou CANICULE.
 - **Pénalités sous canicule:** température augmenté de +5 (peut changer le casse moteur), casse moteur augmenter de +1 (dans tous les cas, le casse moteur ne peut excéder 1-6).

MISE AU POINT DE CERTAINS RÈGLEMENTS

- **Les ailerons:** 1 point aileron = 1 perte de pneu. Un point d'aileron nous permet d'annuler la perte de pneu, sur un maximum de 3 cases seulement. Cependant, dans le but de favoriser certains types de pneus, la première case n'entraîne jamais de pertes de pneus, à condition d'avoir au minimum 1 point d'aileron. *Exemple: une voiture a des pneus tendres; elle sort d'un virage sans y effectuer son arrêt; elle sort de 3 cases et possède 3 points d'aileron; la perte normale de pneus serait de 6 points (2 pts par case avec des pneus tendres); mais la première case n'est pas comptabilisé, ce qui donne donc une perte de 1 point (4 pertes de pneus – 3 ailerons = 1 perte réelle).*

LA PUISSANCE DES MOTEURS

- Un important débat a eu lieu dernièrement sur les forums du site Prout (nous avons eu d'ailleurs beaucoup de plaisir à y participer). Actuellement, les membres sont divisés en deux clans en ce qui concerne la puissance des moteurs. La ligue Prout a proposé plusieurs solutions tandis que d'autres membres ont fait leur part. Dans le but d'assurer une solution équitable et intéressante, la ligue Prout a donc décidé de ne rien changer aux règles actuelles en ce qui concerne ce point.
 - La ligue Prout invite tous ses membres afin de travailler à une solution afin d'éviter que les dés ne soient plus utile dans le jeu, soit en proposant des solutions afin de réduire les puissances ou des pénalités lors d'utilisation de certaines puissances.
- La puissance maximale est donc de 9. Un test de casse moteur est obligatoire pour le joueur utilisant la 8^e (un lancer) et 9^e (2 lancer) puissance; le casse moteur de ces tests étant déterminé par la météo et la température.

Mise à jour des cycles de vie

TABLEAU DES PERTES ET DES VALEURS

- Le calcul d'un changement de cycle se fait comme suit:
 - Valeur en CS = CYCLE TEMPORAIRE
 - VARIATION = cycle temporaire – cycle actuel
 - POPULARITÉ = popularité écurie, variation entre -2 à +2
 - MÉCANO = variation selon le nombre de mécanos entre -1 à +2
 - VARIATION + POPULARITÉ + MÉCANO + D20 = nouvelle étape = pertes à subir
- La ligue Prout, selon le taux de pourcentage d'écart entre les pertes en CS et les CS en mains, peut émettre un taux qui permettra à l'ensemble des écuries (ou motoristes) de récupérer un certains nombre de CS perdu.

| cycle | étape | voiture | | moteur | |
|-----------------------|-------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | | pertes en CS | valeur en CS | pertes en CS | valeur en CS |
| 1 (re)construction | 1 | 0 | 0 – 45 | 0 | 0 – 70 |
| | 2 | 5 | | 5 | |
| | 3 | 10 | | 10 | |
| | 4 | 15 | | 15 | |
| | 5 | 20 | | 20 | |
| 2 consolidation | 6 | 20 | 46 – 90 | 25 | 71 – 140 |
| | 7 | 25 | | 30 | |
| | 8 | 30 | | 35 | |
| | 9 | 35 | | 40 | |
| | 10 | 40 | | 45 | |
| 3 age d'or | 11 | 40 | 91 – 135 | 50 | 141 – 210 |
| | 12 | 45 | | 55 | |
| | 13 | 50 | | 60 | |
| | 14 | 55 | | 65 | |
| | 15 | 60 | | 70 | |
| 4 passage à vide | 16 | 60 | 136 + | 80 | 211 + |
| | 17 | 65 | | 90 | |
| | 18 | 70 | | 100 | |
| | 19 | 75 | | 110 | |
| | 20 | 80 | | 120 | |
| retour au cycle 1 | 21+ | 100 | | 150 | |

LES VOITURES (CONSTRUCTEURS)

- Aucun changement sur la saison dernière, sauf une légère modification des pts CS pour établir le cycle.
- De manière générale, de -5 à +5 dans le cycle de vie des constructeurs.
- Tableau des changements maintenant sur programme Excel.

LES MOTEURS (MOTORISTES)

- Aucun Changement important sur les pertes possibles selon les étapes des cycles:
 - Augmentation des pertes d'environ de 10% dans les étapes du cycle 3 et de 20% dans les étapes du cycle 4.
 - Perte de 150 de CS lors d'un retour en cycle 1 (anciennement, il s'agissait d'une perte de 100 pts CS).
 - Modification importante des pts pour établir le cycle selon le moteur actuel (augmentation dans chaque cycle).
 - De manière générale, -5 à +5 dans le cycle des motoristes possible.
 - Tableau des changements maintenant sur programme Excel.

LES AUTRES MANUFACTURIER

- Aucun changement à considérer pour les ordinateurs et les pneus.

LES PILOTES

- Aucun changement avec la saison dernière.
 - Le nombre de tours affecte le coefficient d'apprentissage;
 - Le coefficient d'apprentissage affecte l'expérience; et
 - L'expérience affecte le bonus.
 - Tableau des changements maintenant sur programme Excel.
- Le tableau des modifications:

| Tours effectués | Bonus pour nbre tours |
|-----------------|-----------------------|
| 0 à 10 tours | -2 |
| 11 à 20 tours | -1 |
| 21 à 30 tours | 0 |
| 31 à 60 tours | +1 |
| 61 tours et + | +2 |

| D20 + (aptitude) | Résultat | Résultats pour BONUS | |
|------------------|----------|----------------------|----------|
| | | D20 + exp | résultat |
| 0 et - | -2 | | |
| 1 à 5 | -1 | | |
| 6 à 19 | 0 | 2 et - | -1 |
| 20 à 29 | +1 | 3 à 18 | 0 |
| 30 et + | +2 | 19 et + | +1 |

Choix des commanditaires



MÉTHODE POUR LE CHOIX DES COMMANDITAIRES

- Une première ronde est faite pour le choix d'un commanditaire pour remplir 40%, chaque joueur écrit sur un papier son choix.
 - Si plus d'un joueur choisit un même commanditaire, négociera selon les tests de négociations; si plusieurs tests positifs, le commanditaire choisit l'écurie demandant le moins d'argent.
 - D'autres rondes peuvent être faites pour combler d'autres 40%, toujours en respectant la même procédure.
 - Une ronde est faite pour les choix des commanditaires pour combler 30% d'espace, toujours selon la même procédure.
 - Une ronde est faite, dans l'ordre, pour les espaces de 25%, 20%, 15% et 10%, 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, selon les règles en vigueur.
 - Demande de négociation: popularité de l'écurie + coefficient d'intérêt du commanditaire; le D20 doit être égal ou inférieur à ce résultat.
 - Pour une entente de plus d'une saison, ajoutez +1 au résultat pour chaque prolongation du contrat.
 - Pour un renouvellement, ajoutez +1 au résultat du D20.
 - Si une écurie fait une nouvelle demande de négociation à un même commanditaire, elle devra soustraire de 1 point sa note de popularité (effectif seulement pour cette partie).
 - Si une écurie refuse une offre d'un commanditaire, elle devra soustraire de 1 point sa note de popularité (effectif seulement pour cette partie).
 - 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.



NOTES

- Les commanditaire "PC" et "logiciels" ont une importance pour le partenariat informatique.
- En annexe, chaque participant reçoit une liste des commanditaires, cependant, la gestion des choix se fait sur un programme Excel.

Choix des moteurs



MÉTHODE POUR LE CHOIX DES MOTEURS

- L'ordre des choix des écuries pour choisir est déterminer par le classement du championnat des écuries (constructeurs) de la saison précédente.
- Si une écurie choisit un moteur qui était avec une autre écurie la saison précédente, le D20 déterminera alors si ce motoriste demeurera avec l'ancienne écurie ou non, selon le calcul suivant:
 - POPULARITÉ (ancienne écurie) + COEFFICIENT du motoriste; le D20 doit être égal ou inférieur à ce nombre.
 - Le coefficient du motoriste est établi par la ligue selon le nombre des essais privés pour la recherche/développement du moteur.
- Durée du contrat: suite à une entente, une écurie peut tenter des négociations pour une durée plus longue; dans ce cas, la popularité de l'écurie est doublé (au plus petit).
 - Le joueur lance un D20; le résultat doit être égal ou plus petit que la popularité + 1.
 - Si il s'agit d'un renouvellement, ajoutez un +1 à la popularité doublé.
 - Si le test d'une seconde saison d'entente est réussie, le joueur peut alors tenter une entente de 3 saisons; à sa popularité il additionne +2.
- Engagement de la part du motoriste: si le joueur le désire, il peut tenter d'obtenir un engagement de la part du motoriste choisi (l'engagement du motoriste représente son implication dans la conception du moteur qui se traduit par une remise en argent à la fin de la saison, selon l'argent investi par l'écurie dans la recherche/développement du moteur).
 - Le joueur doit lancer un D20 pour chaque tranche de 5% qu'il tente d'obtenir comme implication de la part du motoriste, jusqu'à une limite de 25%.
 - Chaque réussite autorise le joueur à relancer le D20 pour la tranche de % suivante.
 - Le motoriste remboursera l'écurie selon l'investissement de cette dernière dans le moteur, en multipliant le montant investi par le % obtenu.
 - En échange de cette implication, le coût du moteur sera augmenté par le % obtenu.
 - Le % obtenu comme remboursement ainsi que le coût du moteur (augmenté par le même %) resteront en vigueur pour la durée du contrat entre le motoriste et l'écurie.

| implication | calcul du coefficient | |
|-------------|------------------------|--------------|
| 0% | contrat | +1/saison |
| 5% | si renouvellement | +1 |
| 10% | popularité écurie | + popularité |
| 15% | résultat: | |
| 20% | D20 = ou < coefficient | |
| 25% | | |



CONSTRUCTION DU NOUVEAU MOTEUR

- le nouvel propriétaire construit, à l'aide des points CS disponible au moteur, le nouveau modèle pour la nouvelle saison (utilisez la feuille réservé à cet usage se trouvant en annexe à ce document).

Construction de la voiture

LA VOITURE (OU CHÂSSIS)

- Chaque joueur (écurie) construit sa nouvelle voiture pour la saison à venir selon les points CS disponible.
- À noter, autant pour les voitures que les moteurs, les nouveaux modèles pourront être utilisé dès la semaine #1. Cependant, pour toute modification apporté par la suite, le règlement d'attente devra être respecté.
- Utilisez la feuille réservé à la construction de la voiture que vous trouverez en annexe à ce document.

Choix des pilotes



MÉTHODE POUR CHOISIR LES PILOTES

- Sur un papier, chaque joueur inscrit les pilotes qu'il désir, dans un ordre précis: **1)** le pilote #1, **2)** le pilote #2, **3)** le pilote d'essai #1, **4)** le pilote d'essai #2, et **3)** le pilote d'essai #3. Pour chaque choix, le joueur inscrit aussi le salaire qu'il donne à chaque pilote (le minimum étant le montant inscrit sur la liste des pilotes).
 - Une écurie n'est pas obligé de prendre 5 pilotes, elle peut en prendre jusqu'à une limite de 5, selon le programme de ses essais privés qu'elle désire mettre en place pour la nouvelle saison.
 - Si elle le désire, une écurie peut décider d'attendre à un prochain tour pour choisir certains pilotes; il peut y avoir autant de tour que les écuries auront besoin pour choisir un pilote (une écurie peut choisir qu'un seul pilote, par exemple, dans un premier tour pour faire ses autres choix dans un autre tour).
- Si un pilote se retrouve sur plus d'un choix, des pénalités peuvent être attribuées aux écuries obligeant des tests de fidélité ou de choix; dans un tel cas, ces écuries peuvent retirer leurs offres sans recevoir ces pénalités.



TABLEAU DES SITUATIONS

| situation actuelle du pilote | événement | décision |
|---|---|---|
| pilote actif, recevant un contrat de la même écurie | si 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 |
| | si 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 |
| | si 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) offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5 | réussite du test = pilote demeure avec son écurie actuelle 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) offre: pilote #5 = 1, pilote #4 = 2, pilote #3 = 3, pilote #2 = 4, pilote #1 = 5 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. | le pilote choisit l'écurie qui remporte le test de choix une écurie qui est éliminée, peut décidé de continuer en recevant une pénalité de \$100,000, sinon elle demeure éliminée pour le reste du test. Une nouvelle ronde = nouvelles offres. |
| COÛT EN \$ | test de fidélité | une pénalité de \$100,000 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 s'applique à une écurie éliminée mais qui désir continuer. |

Les partenaires informatiques

CHOIX DES PARTENAIRES

- Un partenaire informatique est un commanditaire de catégorie "logiciels" ou "PC" ayant signé une entente de commandite avec l'écurie.
 - Si une écurie possède plus d'un commanditaire de ces catégories, elle aura la possibilité de choisir son partenaire informatique, après les ajustements de bonus. Cependant, une fois qu'une entente est conclue, l'écurie devra respecter ce choix pour la durée du contrat.

LE BONUS DE PARTENARIAT

- Un partenaire informatique possède un bonus. Ce bonus est utilisé pour les recherches/développement.
 - Le bonus représente le nombre de lancer supplémentaire qu'un joueur peut faire par achat d'un lancer de recherche/développement dans le secteur informatique (ordinateur). Le joueur multiplie son nombre d'achat par le bonus (en arrondissant au plus haut) pour obtenir le nombre total de lancer qu'il aura droit.
- Le bonus est calculé selon un tableau précis, tenant compte des points suivants: coefficient du partenaire (son taux d'implication comme commanditaire), son bonus lors de la dernière saison, renouvellement du contrat de commandite, nombre de saison d'un nouveau contrat, la popularité de l'écurie et le % d'espace accordé sur la voiture selon la commandite. Tous ces points, additionné à un D20 lancer par le joueur, déterminera le bonus pour la nouvelle saison.
 - Le bonus est calculé à chaque nouvelle saison, peut importe la durée d'un contrat; cependant le partenaire demeure le même pour la durée du contrat de commandite.
 - Le calcul des bonus des partenaires informatiques se fait sur un programme sur Excel.
- Une écurie n'est pas obligé d'avoir un partenaire informatique pour obtenir un ordinateur sur ses voitures.

LA LISTE DES PARTENAIRES INFORMATIQUES

| <i>partenaires</i> | <i>bonus</i> |
|------------------------|--------------|
| Apet | +2 |
| Caca | +2 |
| Computer Accro | +0 |
| Compet | +1 |
| Dolphin Systems | +2 |

| <i>partenaires</i> | <i>bonus</i> |
|--------------------|--------------|
| Ducon | +1 |
| Pb | +2 |
| Pell | +2 |
| Run | +2 |
| - | - |

Contrat télévisuel

CONTRAT TÉLÉVISUEL

- Une entente de retransmissions télévisuelle des courses est conclue en début d'une saison. Le réseau obtenant ces droits donne un montant d'argent aux écuries (à la fin d'une saison, selon le nombre de téléspectateurs) selon le % des points des écuries par rapport aux points des autres. Ce montant remplace désormais le montant que recevait le championnat Prout FD1 de la part de ses commanditaires officiels; le réseau devenant ainsi le commanditaire officiel.
- L'entente est conclue en début d'une saison, en tenant compte des points suivants: la moyenne de popularité des GP du nouveau calendrier et du responsable du calendrier. Le résultat d'un D20, additionné à ces points indiquera un taux, ce taux représentant le montant que le championnat Prout FD1 recevra par téléspectateurs.
- Selon l'entente, une partie du montant peut être remise aux écuries dès le début de la saison.
- Le responsable du calendrier, reçoit un montant, selon un pourcentage du personnage additionné à un pourcentage selon les résultats de l'entente (un taux élevé, un montant élevé remis en début de saison augmentant le pourcentage).
- La négociation (lancer d'un D20) et le calcul se fait sur un programme Excel.

MÉTHODE DE CALCUL DES TÉLÉSPECTATEURS

- Le calcul du nombre de téléspectateurs lors d'un GP se fait à la fin d'une soirée de course, en tenant compte des points suivants:
 - La course précédente: résultat de la course (victoire au leader ou autre), moyenne d'espace des cases pour les pilotes du podium, le nombre d'accident (un accident attirant beaucoup de curieux), le nombre d'abandons, etc...
 - La course de la soirée: nombre de pilotes locaux, nombre de pilotes avec des chances au championnats (idem pour les écuries), nombre de pilote avec une victoire (idem pour les écuries), la météo (la pluie rendant la course moins intéressante pour les téléspectateurs), etc...
 - Un D20 est lancé pour être additionné à ces résultats.
- Le nombre de téléspectateurs peut varier de 500,000 à 5,000,000 pour une course, selon les données décrites plus haut.
- Le calcul du nombre de téléspectateurs se fait sur un programme Excel, sur PC.

POPULARITÉ DES CIRCUITS

- Avec la méthode de calcul des téléspectateurs, une nouvelle méthode de calcul de la popularité d'un circuit se fera automatiquement, en tenant compte aussi de l'appréciations des joueurs, en précisant si oui ou non ils auront aimé le circuit, et si oui ou non ils auront aimé la course.

« FIN DE LA TROISIÈME PARTIE »

(la seconde étant le souper, avant que vous ne m'achaliez avec le pourquoi?!)

Début de la saison 9

SÉANCES D'ESSAIS PRIVÉS

- Les écuries peuvent programmer des séances d'essais privés sur les circuits de leur choix, avant la première course qui a lieu dans la semaine #11. Les semaines #1 à #10 sont donc disponibles.
 - Les joueurs devront respecter le nombre de semaines d'attente si ils introduisent de nouvelles évolutions (voitures ou moteurs) à partir de la semaine #1.
- En annexe à ce document, vous trouverez une liste des circuits disponibles pour les essais privés avec les bonus.
 - Un pilote effectuant des essais privés sur un circuit local, augmente les chances à une écurie d'augmenter son nombre de popularité.
 - Pour chaque séance (avec un minimum de 3 tours – une séance étant une semaine d'essais), dont un pilote local participe (minimum 3 tours), donne droit à l'écurie de lancer un D20. Un résultat de 1 à 10 ajoute 1 point de popularité à l'écurie.