

FORMULE PROUT

magazine

NUMÉRO 58 • 9 MAI 2009 • 10 PAGES • LIGUE-PROUT.COM



DUNGEON PREND LES DEVANTS!



DANS CE NUMÉRO →

FE SAKHIR
9 MAY
2009
**SATAN INSIDE
BAHRAIN
GRAND PRIX**



TOUS LES DÉTAILS DU GRAND PRIX DE BAHREÏN 2009

LA SOIRÉE ANNUELLE DES MEMBRES 2009 **PAGE 8**

LA NOUVELLE BOÎTE DE JEU FORMULA D **PAGE 9**

LE COMMANDITAIRE EN FOLIE **PAGE 10**



GRAND PRIX PROUT FD1 DU BAHREIN 2009



Après un moment d'hésitation, la ligue Prout débutait une nouvelle saison du championnat Prout FD1. L'année 2009 sera une saison déterminante alors qu'une importante écurie – Kill & Destroy – quittait le championnat et qu'une nouvelle écurie – Bad Company – faisait son apparition. Une saison qui risque fort d'être passionnante pour les deux écuries bien établies que sont Circus et Dungeon, les deux motorisées par Circus devant deux jeunes écuries que sont Wolf et Bad Company. Cependant, les quelques succès inattendus de Wolf l'année dernière risque de venir déranger quelque peu les desseins des deux « vieilles » écuries alliées.

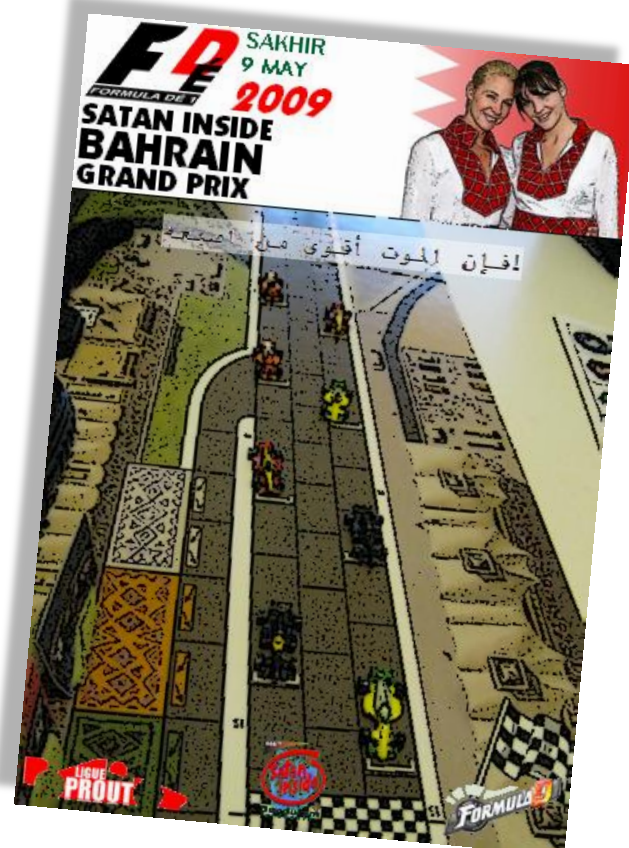
Pour une rare fois, on pouvait annoncer rapidement dans la course et sans risque d'erreur qu'on connaissait déjà les couleurs du podium; Wolf n'avait qu'une voiture encore au stade d'expérimentation alors que Bad Company en était encore qu'au début du développement de sa voiture. Dungeon, avec un seul aileron, ne devait pas représenter une bien grande menace pour Circus... et c'est ici qu'intervient cette « risque d'erreur », si mince qu'elle pouvait être alors que le client du motoriste Circus prenait les devant sur le maître... en deux occasions pour bien enfoncer le clou comme on dit : avec la victoire et un double podium.

Une saison bizarre que nous risquons d'assister cette année, à laquelle nous vous invitons à assister par l'entremise de **Formule Prout Magazine**, dans une nouvelle présentation qui, nous l'espérons, saura vous plaire. Bonne saison 2009... ■



LE CIRCUIT DE SAKHIR

Un circuit bien particulier que représente le 35^e circuit du jeu Formula Dé. Aucun virage à 3 arrêts mais des virages à 2 arrêts qui viennent souvent mêler les données dans une course, dont deux avec les longs tracés inférieurs à 10 (ou presque). De plus, plusieurs longues lignes droites font en sorte que le pilote a besoin davantage de chance que de talents. Et pour ne rien aider à la conduite des voitures, la température extrêmement chaude risque souvent de nuire au bon fonctionnement des moteurs. Les pneumatiques apportent aussi leur lot de difficultés : les pneus se décomposent rapidement avec les nombreuses sorties précipitées des virages. En résumé : beaucoup de pneus et de moteurs... et de chances!





Nouvelle saison, nouveaux budgets, voitures rafraîchies, nouvelles bières, nouvelle écurie... et la nervosité toujours au rendez-vous lors de la première soirée d'une nouvelle saison! Il est toujours amusant de voir des joueurs interroger d'autres joueurs à propos d'un quelconque règlement, surtout quand il s'agit de voir Steffe – organisateur et fondateur de la ligue – questionner Yves. Bref, c'était le début officiel de la 13^e saison du championnat Prout FD1 qui s'amorçait en ce samedi soir, avec un peu de retard sur l'heure et plusieurs explications à fournir à Patrick, nouveau joueur dans le circuit. Confusions et consultations étaient au rendez-vous!

Mortis, de retour chez Dungeon après un règne de succès chez Kill & Destroy, s'élançait le premier sur le circuit de Sakhir en accomplissant le tour en 18 coups, le meilleur tour sans tenir compte des pénalités, et 4 pénalités (3^e au chapitre des fautes), pour un total de 22 coups. Aucun autre pilote ne parviendra à faire mieux, plaçant ainsi Mortis à la pôle. Beau retour à la maison, sur la même lancé!

Les deux voitures de l'écurie Circus suivaient. Les deux mêmes pilotes de l'année dernière avaient bien l'intention de démarrer la saison en lion... c'est eux-mêmes qui le mentionnaient, Nelson et Tressy. Nelson fit un tour avec la malchance à ses trousse, obtenant des dés trop haut lorsqu'il avait besoin de petits nombres et inversement lorsqu'il avait besoin de hauts nombres. Résultat, 21 coup et 2 pénalités. Ce ne fit guère mieux pour Tressy, même avec une pénalité en moins que son équipier, il réussissait un tour en 24 coups; mine de rien, il s'agissait là du pire tour (sans tenir compte des pénalités). Meilleure chance la prochaine course!

Pour Wolf, ce ne fut pas vraiment facile : Tagpiani parvenait à obtenir un tour en 19 coups. Merveilleux pourrait-on dire? Erreur faut-il nous avouer. Premier pilote à s'aventurer sur des pneus tendres, il accumulait 16 pénalités durant son tour. Son équipier, même sur des pneus durs, se voyait pénalisé de 7 coups, ce n'était guère mieux mais il démontrait tout de même que les tendres n'étaient vraiment pas fait pour ce circuit trop chaud. Pyrmagylon, le second pilote de Dungeon le comprenait bien alors qu'il utilisait aussi des pneus tendres pour un total de 6 pénalités; il serait d'ailleurs le dernier pilote à utiliser des tendres, les autres pilotes préférant les durs.

Les pilotes de la nouvelle écurie Bad Company étaient donc les derniers à s'élancer : 23+10 pour Bouillon et une sortie de piste pour

Assassin. Seul Tagpiani parvenait à faire pire que Bouillon, se plaçant entre les deux pilotes Bad Company sur la grille de départ. Cette première expérience des qualifications fut des plus atroces pour Patrick qui a utilisé plus de 6 minutes pour faire le tour du circuit avec Bouillon. Sans doute pour cette raison que, n'en pouvant plus, Assassin passa tout droit dans un virage!

L'ANECDOTE DU JOUR

Tout premier à faire un tour de qualification, Yves (Dungeon-Circus) a eu besoin de plus de 5 minutes afin de placer sa voiture et ses dés et de mettre sa main gauche dans une poche de son jeans. Il démarra son chronomètre, déplaça sa main active pour prendre le dé jaune, se revisa pour la ramener déplacer son levier de vitesse avant de lancer le dé pour finalement se rendre compte qu'il n'avait pas de tableau de bord! Malgré toute sa préparation « matérielle » et « mentale », il avait oublié de placer devant lui son tableau de bord. Le commissaire de piste fut bon joueur et lui permit de recommencer sa qualification.

Autre anecdote : Toujours Yves avec sa première qualif, Mortis, après les premiers virages réalisait jusque là un tour parfait jusqu'au moment où Jessy, qui comptait les coups, réalisait qu'il avait oublié de compter les coups et demandait à Yves d'arrêter son chrono, ce qui, on s'en doute bien, déconcentra Yves et qui vit Mortis commettre des erreurs stupides. Yves s'en prit alors à Jessy tandis que le commissaire de piste expliqua à Jessy la procédure à suivre dans un tel cas. Quand je vous disais que le début d'une nouvelle saison n'est jamais facile!

MEILLEUR CHRONO ET TEMPS ABSOLU

Cette année, *Formule prout magazine* ajoutera aux données des qualifications un temps absolu. Ce temps n'est pas officiel et non utilisé pour le championnat Prout FD1. Il s'agit d'un temps global pour la performance d'un pilote qui tient compte des données suivantes :

- 1) Le temps du tour,
- 2) Les pénalités, et
- 3) Le nombre de coups par rapport au tour parfait.

La différence du nombre de coups par rapport au tour parfait est additionnée aux pénalités. De plus, aux pénalités est ajouté le nombre de minutes qu'aura pris le tour de qualification. Le total des pénalités ainsi calculé est multiplié par 5 secondes et ajouté au temps chronométré du tour. De cette manière nous obtenons un temps absolu tenant compte des coups et des pénalités en une seule donnée. Retrouvez ces résultats sur la page des Résultats, page 5.

Le meilleur chrono est obtenu par Tagpiani avec 2 minutes et 39,31 secondes, une mince avance de 0,29 secondes sur Pyrmagylon. Le pire chrono appartient à Bouillon avec 6 minutes et 42,25 secondes. Par les temps absolus, Mortis obtenait encore la pôle avec 3 minutes et 27,84 secondes. ■

LA GRILLE DE DÉPART



Mortis
DUNGEON-CIRCUS
28 coups (2'49"28)



Nelson
CIRCUS
22 coups (2'20"07)



Pyrmagylon
DUNGEON-CIRCUS
20 coups (2'50"79)



Tressy
CIRCUS
18 coups (2'48"93)



Onsor
WOLF-FMW
20 coups (2'38"88)



Bouillon
BAD COMPANY-TORRARI
21 coups (2'29"09)



Tagpiani
WOLF-FMW
20 coups (2'35"13)



Assassin
BAD COMPANY-TORRARI
23 coups (2'34"78)





La jeunesse du championnat Prout FD1 : le nouveau joueur Patrick (Bad Company) et Jessy (Wolf).

Moment d'excitation extrême alors que les voitures sont placées sur la grille de départ. Encore quelques explications pour la nouvelle écurie et le silence se fait. Le départ est donné, le premier dé noir pour départ est lancé et on roule à Sakhir et les voitures s'élancent... La 13^e saison du championnat Prout FD1 est officiellement commencée.

LE PREMIER TOUR

Les quatre voitures motorisées par Circus forment dès le départ un groupe roulant pleine vitesse vers le premier virage. Derrière, les deux autres écuries font figure pauvre, surtout les trois pilotes chaussés de pneus durs – Bouillon (Bad Company-Torrari), Tagpiani (Wolf-FMW) et Assassin (Bad Company-Torrari) – voient les concurrents en pneus tendres s'éloigner rapidement. Mortis (Dungeon-Circus) atteint le premier virage devant Nelson (Circus), Pyrmagylon (Dungeon-Circus) et Tressy (Circus). Dans le secteur du deuxième/troisième virage, Nelson prend la tête de la course pour quelques coups. Pyrmagylon prendra la tête le temps d'un seul coup dans le tour... et pour la course, Mortis reprenant la tête vers la fin du tour.

La chaleur écrasante fait d'important ravage sur les pneumatiques tendres et les turbos sont grandement utilisés ce qui oblige Mortis et Tressy à effectuer des réparations. Ils reviennent tout juste en piste avant le passage de Nelson et Pyrmagylon. Mortis profite alors d'une mince avance d'un coup sur Tressy. Derrière, les autres pilotes font du mieux qu'ils peuvent tandis que Tagpiani (Wolf-FMW) est la première victime avec une sortie de piste dans le second tiers du tour.

LE DEUXIÈME TOUR

Si Onsor (Wolf-FMW) parvenait à rejoindre quelque peu le groupe de tête dans le premier tiers du premier tour, il en est bien autrement dans le second tour où il ne semble pas être à la hauteur de l'imprévisible avancé de son écurie

l'année dernière : Wolf ne semble tout simplement pas là et, comme la nouvelle écurie, semble faire figure de présence seulement. D'ailleurs, il termine ce second tour en 5^e position profitant amplement des malheurs de la nouvelle écurie Bad Company qui voit ses deux voitures être victimes de sorties de piste; une première course bien difficile pour Patrick qui risque de voir l'année 2009 quelque peu longue!

À la tête, Mortis poursuit sa course, toujours avec un coup d'avance sur Tressy. Nelson parvient à dépasser Pyrmagylon et rentre le premier aux puits pour un changement pneumatique. Sa tentative court échoue et Pyrmagylon entre à son tour à son stand. Au coup suivant, ce dernier sort tout juste devant Nelson pour lui reprendre la 3^e place.

LE TROISIÈME TOUR

La cadence de Mortis diminue quelque peu ce qui permet à Tressy de le rejoindre dangereusement. Cependant Mortis parvient toujours à conserver son avantage. Les deux voitures sont maintenant très affaiblies. Vers la fin du tour, profitant des faiblesses deux deux voitures de tête, Pyrmagylon, maintenant débarrassé de Nelson rejoint le peloton de tête. Nelson manque de chance à quelques occasions et ne parvient plus à suivre le rythme de Pyrmagylon. À la fin du tour, il tente l'impossible mais se résout finalement à accepter son sort et sa 4^e place.

Mortis remporte la première manche de l'année tandis que l'écurie Dungeon remporte un double podium. Pour Circus, malgré la seconde place et une 4^e place, c'est la catastrophe alors que longtemps, dans cette course, voyait cette écurie remporter un double podium derrière la victoire évidente de Mortis.

BOUILLON À L'HÔPITAL

Vers la fin du deuxième tour, alors qu'il négociait le dernier virage, Bouillon (Bad Company-

Les notes d'Yves

- Yves mange encore à 18h00!!
- Steffe et compagnie arrivent à 18h36.
- Présentation du trophée qui sera remis au gagnant de chaque course.
- Il y a des essais libres avant les qualifs, ce qui retarde encore le début des qualifs.
- Météo en qualif finalement tirée à 19h15, il fait soleil!!
- Au départ : Mortis-Nelson-Pyrmagylon-Tressy.
- Course : Soleil 34°C 1-6 casse moteur! Il fait chaud!

PREMIER TOUR

- Début de la course : 20h35, départ normal.
- 2 pelotons se forment : 5 pilotes en avant et 3 pilotes en arrière.
- Onsor jr aspi sur Nelson au 5^e coup.
- Mortis et Nelson s'échappent seuls en avant.
- Patrick apprend les rudiments du jeu : il est toujours fâché de ne pas avoir le maximum au dé!! Ce qui n'est pas toujours une bonne chose!
- Sortie de piste pour Tapiani au 13^e coup!! Ça ne change pas pour l'écurie Wolf!
- Mortis s'échappe de Nelson à l'entrée de la dernière courbe.

DEUXIÈME TOUR

- Mortis est toujours seul en avant, 1 coup devant Tressy.
- Les pelotons : Mortis + Tressy-Nelson + Pyrmagylon + Assassin + Onsor jr + Bouillon. Ce n'est pas des pelotons, ils sont presque tous séparés!!
- Pyrmagylon ne peut entrer dans la 2^e courbe car il n'a pas pensé à l'usure de ses pneus tendres en 2^e tour! Il avait utilisé un turbo!!
- La course commence à s'éterniser avec les niaiseries des jeunes ados!!
- Nelson bloque Pyrmagylon dans les puits car il est trop lent!!
- Nelson arrête court manqué au 34^e coup. Steffe est très déçu de ne pas bloqué davantage Pyrmagylon!

TROISIÈME TOUR

- Mortis a 1 coup d'avance sur Tressy, Pyrmagylon et Nelson.
- Pour l'instant, Bad Company obtient 1 point!!
- Assassin sortie de piste dans son 2^e tour au 37^e coup.
- Sortie de piste à la fin du 2^e tour de Bouillon!! (pas de XXe coup marqué par Yves qui est en plein dans la course!!)
- Déclaration de Patrick : « Je me sens frustré après cette première course!! ».
- Moment dramatique en fin de course : Tressy manque de vitesse pour rejoindre Mortis dans la dernière courbe!! Mortis peut souffler!
- La 2^e place n'est pas encore décidée!!
- Finalement, Dungeon remporte sa première victoire depuis la saison 11 (2007)!!
- Au final : Mortis-Tressy-Pyrmagylon.
- Onsor jr termine 9 coups après la 4^e place!!!
- Fin de la course : 12h02.
- 3 cochonneries sur la piste.
- Sorties de pistes : 2 semaines de convalescence pour Bouillon, rien pour les autres.
- Ouf!!!

Torrari) sortait de piste en pleine vitesse pour terminer sa course lourdement dans les pneus de sécurité. Il fût très ébranlé et conduit immédiatement à l'hôpital où les médecins annoncèrent un arrêt complet des activités pour le pilote. Bouillon manquera donc la prochaine course pour être remplacé par Bane, ce même pilote qui avait remporté sa seule course officielle avec l'écurie Circus. Gageons que la prochaine course ne lui sera pas aussi facile! ■

RÉSUMÉ DES ÉCURIES À LA PAGE SUIVANTE...

RÉSUMÉ DES ÉCURIES

La course de Dungeon : Déjà les qualifications se passèrent bien, en général, pour l'écurie d'Yves, on pouvait alors s'attendre à un bon résultat pour la course. Parti de la pôle, Mortis a remporté chacun des tours jusqu'à la victoire sans aucune difficulté, même le turbo de son moteur ne fut pas utilisé à son maximum. Pymagylon a eu droit à davantage d'émotions, terminant sa course avec tout juste assez de gomme à ses pneus.

Commentaire d'Yves : *« J'ai joué dans mes moyens, Mortis semble bien se plaire de retour chez nous!! Je suis bien content du résultat final, malgré notre voiture "inférieure". Cette saison sera une course entre Circus et nous. À moins que Wolf cesse de nous offrir des sorties de piste!! Ne lâches pas Pat, tu dois faire des courses de patience!! »*



Yves' célébrant la victoire de Mortis.

La course de Circus : Des qualifications hasardeuses pour l'écurie de Steffe mais avec la meilleure voiture du plateau on s'attendait à de bons résultats pour la course. Cependant, ce fut beaucoup plus difficile que prévu! Le moteur de Tressy a manqué de fiabilité et la consommation de son turbo fut des plus gourmandes. Du début à la fin, Tressy tenta d'attaquer Mortis (Dungeon) à la tête de la course ce qui demanda beaucoup d'effort du côté des pneumatiques. La stratégie des pneus tendres pouvait être douteuse mais l'écurie a préféré faire comme les autres dans ce choix (juste trois pilotes sont partis en pneus durs). Nelson, derrière, terminant 4^e, a préféré attendre son tour pour attaquer et l'occasion lui fût donné au dernier virage mais la chance ne fût pas au rendez-vous.



Steffe, un homme et son anti-péché!

Commentaire de Steffe : *« Honte à moi! Durant toute la course j'ai cru à ma victoire mais l'acharnement de Dungeon m'a grandement*

surpris... ainsi que la chaleur extrême qui réduisait rapidement les pneumatiques en bouillis! La cadence très rapide m'a obligé de conserver des pneus tendres durant toute la course alors que je prévoyais utiliser des durs en 2^e et/ou 3^e tour. Et pour rajouter à ma déception, ma blonde m'annonçait le soir même qu'une souris était dans la maison! »

La course de Wolf : Tout a semblé aller mal pour l'écurie de Jessy avec de mauvaises qualifications pour ses pilotes et une bien mauvaise course. Le moteur FMW doit pleurer le départ de l'écurie Kill & Destroy. La voiture Xennorth 2K9 a besoin d'une bonne mise à jour mais rien de prévu de ce côté, l'écurie préférant mettre ses efforts sur un ordinateur; à se demander si Jessy a fait le bon choix dans ses développements.



Jessy... ça ne sentait pas bon pour ses pilotes!

Tagpiani, le pire pilote de l'écurie dans ce week-end est parti sur la grille entre les deux pilotes Bad Company et n'a pas réussi à terminer le premier tour, victime d'une sortie de piste. Onsor, de son côté a bien réussi à menacer quelque peu les pilotes de têtes dans le premier tour mais ce fût tout comme exploit, se retrouvant rapidement à 9 coups du meneur au début de second tour; il terminera sa course avec 12 coups de retard. On s'attendait à un

meilleur début de saison de la part de celui qui nous a surpris il y a deux ans avec ses deux premières victoires ainsi que son développement l'année dernière...

Wolf est arrivé à Sakhir avec une nouvelle version de sa voiture, la Xennorth 2k9b qui comprenait une nouvelle carrosserie mais aucun aileron encore!



Patrick... à quoi peut-il bien penser?

La course de Bad Company : Une première course pour l'écurie de Patrick; un week-end qui se résumerait ainsi : *Ils sont venu puis ils sont partis!* Mauvaises qualifications dont une sortie de piste pour Assassin et une mauvaise course avec deux sorties de piste, avant même d'avoir compléter deux tours. Pour sa première course, la jeune écurie n'aura pas réussi à atteindre son principal objectif, soit celui de compléter la course afin de recueillir l'argent remis aux participants. De plus, sans la sortie de piste à Bouillon, l'écurie aurait pu aller chercher 1 point dès sa première course. Beaucoup d'apprentissage pour Patrick et beaucoup de travail en perspective afin de voir au développement de la voiture. ■

RETROUVER TOUS LES RÉSULTATS À LA PAGE 6...



QUALIFICATIONS

9 mai 2009

19h15 à 20h16

local : Yves (Laval)

Ordre des participants					
Pilote	Nationalité	Écurie	Châssis	Moteur	Pneumatique
Rigor Mortis	Autriche	Dungeon	Essais 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Nelson	G.-B.	Circus	Kaï 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Paul Tressy	Canada	Circus	Kaï 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Alex Tagpiani	Canada	Wolf	Xennorth 2K9	FMW turbo P12	Pontdepierre
Xur Pyrmagylon	Allemagne	Dungeon	Essais 2009	Circus turbo 2009	Pontdepierre
Al Onsor Jr	États-Unis	Wolf	Xennorth 2K9	FMW turbo P12	Pontdepierre
J.-C. Bouillon	France	Bad Company	Fat Mobile	Torrari V10 011	Pontdepierre
Assassin	Canada	Bad Company	Fat Mobile	Torrari V10 011	Pontdepierre

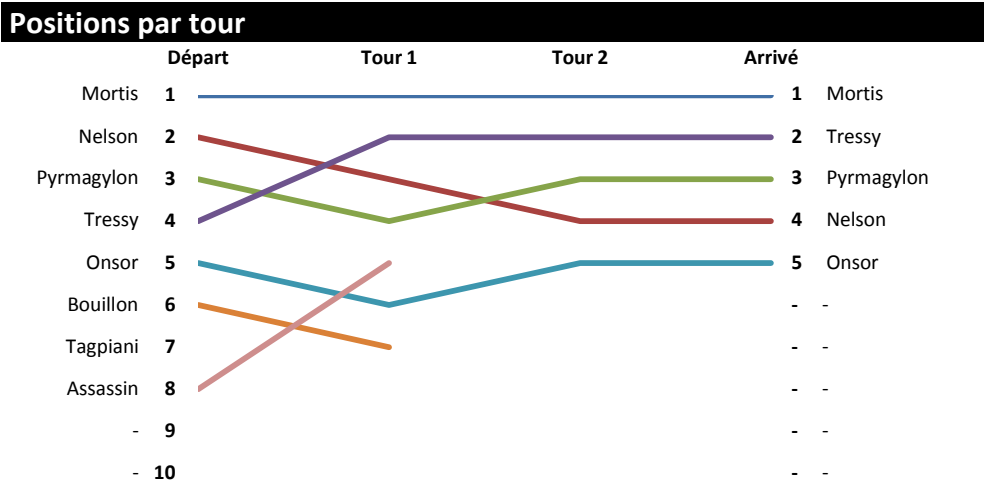
Résultats des qualifications						
Pos.	Pilote	pneus	Coups Pén.	Total	Chrono	Temps absolu
1.	R.Mortis	dur	18 4	22	2'47''84	3'27''84 (1)
2.	Nelson	dur	21 2	23	2'58''90	3'43''90 (3)
3.	X.Pyrmagylon	tendre	19 6	25	2'39''60	3'34''60 (2)
4.	P.Tressy	dur	24 1	25	2'50''04	3'45''04 (4)
5.	A.Onsor	dur	20 7	27	2'44''44	3'49''44 (5)
6.	J.C. Bouillon	dur	23 10	33	6'42''25	8'37''25 (7)
7.	A.Tagpiani	tendre	19 16	35	2'39''31	4'24''31 (6)
8.	Assassin	dur		Sortie piste		0'00''00 (8)

COURSE

9 mai 2009

20h35 à 00h02

local : Yves (Laval)



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

Classement						
Pos.	Pilote	Écurie (moteur)	Type de pneus			Meneur coups
			T1	T2	T3	
1.	R.Mortis	Dungeon (Circus)	T	T	T	39
2.	P.Tressy	Circus (Circus)	T	-	T	8
3.	X.Pyrmagylon	Dungeon (Circus)	T	-	T	1
4.	Nelson	Circus (Circus)	T	-	T	0
5.	A.Onsor	Wolf (FMW)	T	D	D	0
NC	J.C. Bouillon	Bad Company (Torrari)	D	D	X	0
NC	Assassin	Bad Company (Torrari)	D	-	X	0
NC	A.Tagpiani	Wolf (FMW)	D	X	X	0

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

Arrêts aux puits & incidents

Fin du 1^{er} tour :
16^e coup : Mortis (réparations)
17^e coup : Tressy (réparations)
21^e coup : Onsor (réparations)
23^e coup : Bouillon (réparations)

Fin du 2^e tour :
31^e coup : Mortis (pneumatiques/long)
32^e coup : Tressy (réparations)
34^e coup : Nelson (pneumatiques/long)
34^e coup : Pyrmagylon (réparations)
40^e coup : Onsor (réparations)

Têtes à queue :
Aucun.

Abandons :
1^{er} tour/13^e coup : Tagpiani (sortie piste)
2^e tour/37^e coup : Assassin (sortie piste)
2^e tour/43^e coup : Bouillon (sortie piste)

Durée de la course : 99h99m

Météo

Qualification :
Soleil
Course :
Soleil.
Température : 34°C
Casse moteur : 1-6



CHAMPIONNATS

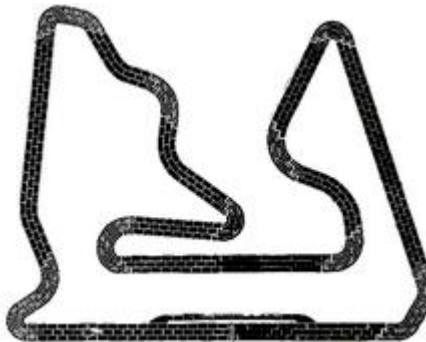
01/12

LE CIRCUIT

Descartes Éditeur (#35) / © 2004 Formule Dé

Pilotes		
1..	R.Mortis	Dungeon/Circus10
2..	P.Tressy	Circus6
3..	X.Pyrmagylon	Dungeon/Circus4
4..	Nelson	Circus3
5..	A.Onsor	Wolf/FMW2
6..	J.C. Bouillon.....	Bad Company/Torrari0
6..	Assassin.....	Bad Company/Torrari0
6..	A.Tagpiani	Wolf/FMW0

Constructeurs	
1..	Dungeon/Circus.....14
2..	Circus.....9
3..	Wolf/FMW2
4..	Bad Company/Torrari.....0



Nom : Sakhir	
Longueur : 144 cases (5,040 km)	
Distance : 3 tours (15,120 km)	
VIRAGES	DROITES
1 arrêt : 6	12 cases ou - : 5
2 arrêts : 3	13 à 20 cases : 1
3 arrêts : 0	21 à 30 cases : 2
	31 case ou + : 1
Tour parfait : 16 coups	
Particularité : pluie abondante impossible.	



[1] Départ aérien.



[2] 1^{er} tour : après le 1^{er} virage, les voitures Dungeon et Circus, et une Wolf.



[3] 1^{er} tour, 2^e virage : Tressy (Circus) prend la tête devant Mortis (Dungeon-Circus).



[4] 2^e tour.



[5] Début du 3^e tour : écart entre Mortis – le meneur – et Tressy.



[6] 3^e tour : ...et ceux qui sont derrière!



[7] 3^e tour : Dure soirée pour Bad Company, ici la sortie de piste de Bouillon.



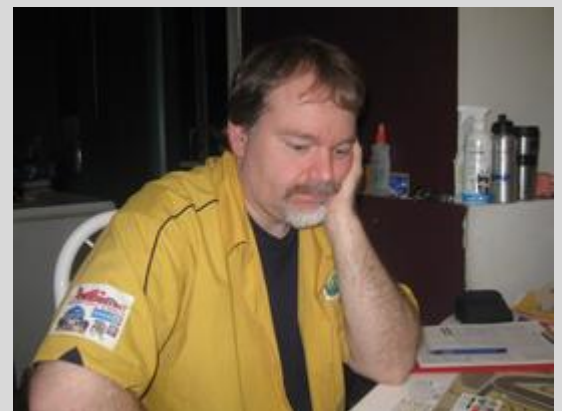
[8] Fin du 3^e tour : Mortis s'échappe, suite à une approche de Tressy.



[9] Dernier instant de la course : Mortis, Tressy et Pyrmagylon (Dungeon-Circus).



[10] Yves (Dungeon) heureux de sa course!



[11] Steffe (Circus) déçu de sa course. ■

LA SOIRÉE ANNUELLE DES MEMBRES 2009

Petit résumé de tout ce qui s'y est passé...



Patrick (Bad Company), Jessy (Wolf), Steffe (Circus) et Yves (Dungeon).

Tant de choses se sont passé depuis la dernière course de la saison dernière... mais on s'en fout puisque c'est du passé et que maintenant débute la saison 2009 du championnat Prout FD1. Mais saviez-vous que, officiellement, la nouvelle saison débutait le 25 avril, date à laquelle se tenait la **Soirée Annuelle des Membres 2009**; petite soirée de préparations pour les joueurs participants au championnat Prout FD1. Voici donc un court résumé de cette soirée qui a vu naître les effectifs des écuries pour la saison 2009.

NOUVEAUX RÈGLEMENTS ET MODIFICATIONS

Très peu de nouveaux règlements cette année qui se résumerait comme suit :

Le circuit de Monaco occasionnera dorénavant des tests d'accrochages supplémentaires pour les voitures effectuant des arrêts obligatoires dans un virage, dans le couloir extérieur. Par cet ajout, la ligue Prout souhaitait rendre plus réaliste les courses sur ce circuit entouré de barrières sans aucune zone de dégagement. Pour chaque arrêt obligatoire dans un couloir extérieur d'un virage, les voitures devront lancer un test d'accrochage, identique au test normal pour deux voitures l'une contre l'autre.

Les directeurs techniques font leur apparition dans le jeu. Cela faisait longtemps que la ligue en parlait et c'est maintenant chose faite! En gros, un directeur technique possède un bonus qui est additionné au nombre de mécaniciens lors d'un test de recherche/développement. Seuls les éléments de la voiture et de l'ordinateur sont sous la supervision du directeur technique.

Pour ce qui est des modifications, le système de pertes de pts CS des éléments (voitures, moteurs, ordinateurs, etc.) est changé, rendant le processus moins compliqué et plus rapide. Cependant, des ajustements devront être faits pour la saison prochaine.

LES COMMANDITAIRES

Le clou de la soirée! Nous avons eu droit à une lutte entre Circus et Dungeon pour attirer Vodkafun, maintenant libre depuis le départ de Kill & destroy. L'écurie Dungeon a finalement remporté la mise sur Circus en offrant un nombre de *pts marketing* qui était impossible à Circus d'offrir. Un contrat d'exclusivité à 70% faisant de Dungeon la plus riche des écuries par les budgets.

De son côté, la nouvelle écurie Bad Company n'a pas réussi à combler un trou de 15%, n'ayant plus à son actif assez de *pts marketing*. De plus, seule l'écurie Wolf ne possède pas de commanditaire majoritaire à 70%, ayant déjà sous contrat Bi-Star à 40%.

Les montants pour les commanditaires sont les suivants :

Dungeon	\$31,1M
Circus	\$25,5M
Bad Company	\$19,5M
Wolf	\$16,1M

LES MOTORISTES ET VOITURES

Sans surprise, FMW, abandonné par Kill & Destroy, s'est tourné vers l'écurie Wolf, seule écurie disponible avec un peu d'expérience; Dungeon décidant de respecter son contrat avec le moteur Circus. De son côté, Bad Company a décidé de faire confiance à Torrari qui fait ainsi un retour dans le grand cirque FD1.

COMPARAISON DES MOTEURS

	pts	turbo	fiabilité	km	mécanos
Circus	5	7	14	20	9
Torrari	4	V10	8	5	2
FMW	5	7	19	50	12

Pour les ordinateurs, l'écurie Dungeon a accordé beaucoup de temps et d'essais afin de développer un système de télémétrie afin de faire concurrence à Circus, mais demeure tout de même loin derrière. Wolf commence timidement de son côté.

COMPARAISON DES VOITURES

	carrosserie	fiabilité	ailerons	mécanos
Dungeon	4	8	1	3
Circus	5	8	3	3
Bad C.	2	8	0	2
Wolf	3	8	0	2

LES PILOTES

Pas beaucoup de changement pour les pilotes, encore moins de surprises : Circus ayant des

pilotes déjà sous contrats, Mortis revenant chez Dungeon et Wolf signant ses pilotes fétiches! Un nouveau venu pour Bad Company avec un pilote personnel : Assassin.

LES DIRECTEURS TECHNIQUES

Toute petite surprise pour les directeurs techniques, chacune des écuries y allant d'un choix avec un +2 de bonus, sauf Circus qui, à la surprise de tous choisissait un directeur +1. À sa défense James Kit offrait le meilleur bonus d'apprentissage.

LES PARTENAIRES INFORMATIQUES

Aucun changement : Circus avec Run Systems, Wolf avec Compet et Dungeon avec Dolpin Systems. Bad Company n'a signé avec aucun partenaire, les autres lui conseillant de mettre ses efforts sur le développement de sa voiture.

LES DROITS TÉLÉVISUELS

Indecent Sports Proposal Network (ISPN) est toujours le télédiffuseur officiel, pour une seconde année d'un contrat de trois ans. Les écuries ont donc reçu une avance monétaire de ces droits, basé sur le ratio de la saison dernière, soit un total de 45% de 43,5M de téléspectateurs à \$2,00 chacun.

LES ESSAIS PRIVÉS

Dernière étape de la soirée, les essais privés et les constructions finales avant la première course. Les essais se déroulaient sur une période de 18 semaines, la première course se déroulant à la semaine 19.

L'écurie Circus a partagé son travail de développement entre son moteur, sa voiture et l'ordinateur. Pour le côté moteur, l'écurie pouvait compter sur l'aide de Dungeon. L'écurie Dungeon a fait sensiblement pareil, forçant un brin de plus pour son ordinateur afin de retrouver le niveau de Circus.

Wolf, mystérieusement, a misé davantage sur son ordinateur, délaissant sa voiture. Pour son moteur, il n'avait pas grand-chose à faire, FMW ayant déjà à sa disposition les points CS nécessaire.

Finalement, Bad Company, avec le plus petit budget, faisait ce qu'il pouvait afin d'améliorer voiture et moteur. Malheureusement, la chance ne fut pas de son côté et il débutera la saison avec le minimum.

C'est donc ainsi que se déroula la soirée annuelle des membres de la ligue Prout. Bye! ■

FORMULE DÉ DEVIENT FORMULA D!



L'année 2009 marque le grand retour du mythique **Formule Dé** dans une toute nouvelle version. **Formule Dé** reparait sous le nom de **Formula D** dans une édition au design modernisé et au matériel révisé.

En supplément du circuit de F1 de Monaco, **Formula D** propose un circuit de *street racing*, courses illégales dans les rues des grandes villes. Au volant de voitures *customisées*, vous pourrez accélérer à la nitro, dérapager dans les ronds-points... Les mécanismes de jeu restent identiques et se jouent avec des voitures, des règles et des circuits spécifiques.

Dans cette nouvelle édition de **Formula D**, nous retrouvons également des éléments inédits comme les figurines de voitures peintes, les tableaux de bord, les profils de pilotes, les circuits... De plus, tu disposes d'un livret de règles simplifiées pour jouer tout de suite. Top départ!



Tableau de bord pour Formule 1.

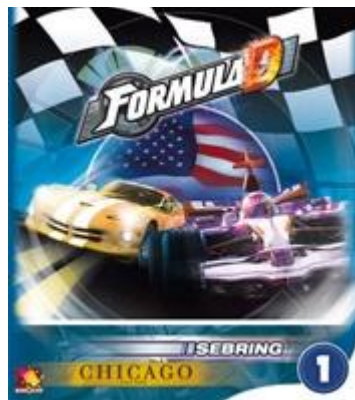


Tableau de bord pour *Street racing*.



Les fiches pilotes.

De plus, une première extension est disponible. Comme pour les circuits antérieurs, on retrouve deux circuits, recto-verso. On y trouve le circuit de Sebring (USA) et Chicago un circuit de *Street racing*. Un autre coffret est annoncé pour les mois à venir. Pour le futur, il est question de commercialiser une plus grande gamme de voitures ainsi que des décors.



Les types de voitures que l'on retrouve dans la nouvelle boîte.



PARTICIPER AUX OPENS DE FORMULA D

Publié par al1 sur le site [Formula D Info](http://Formula-D.info).

C'est quoi un open de Formula D ?

C'est l'occasion de rencontrer des joueurs, de faire deux courses ensemble le temps d'un week-end et de prendre le temps de jouer à d'autres jeux, puisque le rythme est assez calme, avec des essais le samedi et le dimanche matin et des courses le samedi et le dimanche après-midi. Vous pouvez trouver quelques compte-rendus et photos sur le site de la fédération française.

Et le plus important de ces opens, ce sont les Masters de Formula D. Ne vous laissez pas impressionner par le nom de "Masters", les week-ends de Formula D sont avant tout des week-ends de convivialité !

Il existe un calendrier des opens, le voici :

31 janvier et 1^{er} février : 1^{er} open de St Quentin en Yvelines (F-78) Victoires de **Walter Wolfjäger** (devant Cirilus et Al1) et de **CZP** par écuries, **Wolfjäger** aussi aux essais et la **ludoteam** aux essais des écuries.

les 11 & 12 avril 2009 : 5^{ème} Open de Bruxelles (Be)

23 & 24 mai 2009 : 17^{ème} Open de Valréas (F-84)

13 & 14 juin 2009 : 1^{er} open de Wallonie (Be)

4 & 5 juillet 2009 : 2^{ème} open de Provence (F-13)

8 & 9 août 2009 : 3^{ème} open de Gérardmer (F-88)

7 & 8 novembre 2009 (à confirmer) : 17^{ème} MASTERS à Lieusaint (F-77)

Ce calendrier est régulièrement actualisé sur le site de la fédé : fédération française.

QUELQUES ADRESSES :

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

Info sur le jeu – www.formula-d.info

Nouvelle version du jeu online – www.racerline.com

Ancienne version online – <http://formulede.online.free.fr>

Dans le prochaine numéro de **Formule Prout Magazine** :
les résultats du 5^e Open de Bruxelles. ■

طيران الخليج GOLF AIR



Créé en 1950 afin de représenter les pays du monde arabe, **Golf Air** est la compagnie aérienne nationale du Royaume de Bahreïn. Elle opère depuis peu sur le continent européen tout en desservant des destinations sur les continents d'Afrique, d'Asie et du Moyen-Orient. Sa principale clientèle provient du monde arabe : les émirats arabes, roi du pétrole et hommes d'affaires fortunés.



«Combien vous donnez?» semble dire Unclestone.

Le principal attrait de **Golf Air** est d'offrir à sa luxueuse clientèle un mini parcours de golf à



l'intérieur de ses immenses avions, d'où son nom! Le pétrole commençant à devenir rare en sol arabe, la compagnie se devait d'attaquer le marché européen afin d'y trouver une toute nouvelle clientèle. Pour ce faire, **Golf Air** désire profiter de la vitrine offerte par le championnat Prout FD1 afin d'y obtenir une place de choix. «Mon principal objectif est parvenir à s'associer une écurie avec 70% d'espace publicitaire, rien de moins!» annonçait Tata Al Zain, le président de **Golf Air**. «Ont veux être au premier plan du

championnat avec future écurie, sans passer par les bombes et monter prix du pétrole...Jamais bon ça, mais payant, si!»

Il est intéressant de tenter l'expérience de jouer au golf dans un avion, de retrouver un mini parcours de 18 trous, mais surtout de jouer sa balle sur un *green* alors que la balle ne cesse de bouger! À ce propos, le président Al Zain nous disait : «Je vois pas problèmes! Cé bon pour l'esprit et confiance de soi! Faut essayer mon frère, faut payer le billet, vite!»

Le Grand Prix de Bahreïn sera de retour en 2010, commandité par Satan Inside, et déjà Unclestone est en négociation avec **Golf Air** comme futur commanditaire de l'événement, ce qui demeure la grande priorité de la compagnie aérienne, au risque de tenter d'écarter Satan Inside dès l'année prochaine.

Golf Air est maintenant disponible et vous est offert avec les autres commanditaires actuellement sans contrat. ■

Nom	Golf Air
catégorie	Aéronautique, transport
Région	Europe, Asie
Niveau profits	\$ \$ \$ \$ \$
Niveau intérêt	A+++
70%	\$12M (3 ^e)
35%	\$5M (5 ^e)
25%	\$3M (13 ^e)
15%	\$1,5M (22 ^e)
5%	\$500,000 (21 ^e)
Autre bonus	+3 Sakhir

