

FORMULE PROUT

NUMÉRO 83 • 23 OCTOBRE 2010 • 9 PAGES • WWW.LIGUE-PROUT.COM

Un supplément de 2 pages est inclus dans ce numéro.

magazine



SUPER YVES?
NON, SUPER DÉFAITE!



POWER OF PROUT

PAGE 7 KER RALPH



GRAND PRIX D'

AFRIQUE DU SUD



LE GRAND PRIX D'AFRIQUE DU SUD 2010 – KYALAMI



L'AFRIQUE TROP LOIN... SEULEMENT DEUX JOUEURS S'Y RENDENT!

Vraiment pas facile la saison 2010 du Championnat Prout FD1! Encore une fois, seulement deux joueurs sont présents, Yves (Dungeon) et Steffe (Circus). Jessy (Wolf) et Audrey (Bad Company) sont absents pour apporter leur aide dans un déménagement (la sœur d'Audrey, semblerait-il).

Pour Steffe et son écurie Circus, Wolf absent, c'est l'occasion pour lui de reprendre des points perdu et de s'approcher de la seconde place du Championnat des Constructeurs et de ramener son pilote Tressy à la 3^e place du Championnat des Pilotes. Dans les deux cas, dans le meilleur des scénarios, les secondes places lui sont accessibles. Mais avant tout, il doit parvenir à dominer la course et empêcher les voitures Dungeon de s'interposer. Ce ne sera pas facile, Dungeon profitant du moteur Circus et une voiture presque identique à la Kaï de Circus, Circus devra affronter une écurie égale à lui-même.

Yves ne laissera sans doute pas tomber les bras et défendra les honneurs de son écurie Dungeon. Certes, si Circus ne représente pas une véritable menace pour lui, dans les classements Pilotes et Constructeurs, il lui faut cependant marquer le maximum de points afin de profiter de l'absence de Wolf pour le distancer. Actuellement 6 points d'écart avec Wolf, dans le Championnat Constructeurs, quelques points de plus viendraient mettre le clou dans le cercueil pour Wolf, Dungeon s'assurant alors, théoriquement et moralement, le Championnat des Constructeurs. Côté Pilotes, quelques points de plus pour Mortis l'aideraient sûrement à protéger sa première place pour les deux ou trois prochaines courses.

Comme on peu le voir, l'absence de Wolf pour ce Grand Prix ajoute un suspense grandissant pour



Circus et Dungeon, tout comme Wolf pourrait se retrouver en difficulté pour les prochaines courses suite à ce Grand Prix. La question est donc de savoir qui profitera au maximum de cette absence!

Qui parviendra à profiter de cette situation? La réponse dans ce numéro, mais déjà, comme vous pouvez le voir sur la photo au bas de cette page, Circus est sorti grand gagnant de cette course avec un doublé. Dungeon augmente son avance de 7 points, pour un total de 13 points d'écart avec Wolf, mais Circus diminue son retard sur Wolf à 10 points, ce qui le rapproche de la seconde place dans

le Championnat des Constructeurs. Même scénario pour le Championnat des Pilotes : Tressy se place entre les deux pilotes Dungeon, en seconde place, avec un retard de 7 points sur Mortis et égalité avec Pymagylon, cependant, Tressy ayant une victoire de plus que ce dernier, il occupe donc officiellement le 2^e rang.

Wolf parviendra-t-il à se relever de cette absence qui semble lui coûter chère? On connaîtra la réponse dans les quatre courses qui restent à faire cette année... Bonne lecture et bon **Formule Dé!**

FFH



LES QUALIFICATIONS



LA LIGUE PROUT SE FAIT PETITE! UNE 3^e COURSE À DEUX JOUEURS...

Il n'est pas inutile d'en dire davantage, déjà le titre de cette page en dit long. Nous avons donc assisté à une séance de qualifications très courte, le tout se déroulant rapidement! Dans l'ensemble, les pilotes Dungeon ont réussi de meilleurs tours en coups alors que les chronos étaient plutôt départagés entre les quatre pilotes. Pour ce qui est de l'ordre de départ, pas de chicane : une Dungeon, une Circus, l'autre Dungeon et la seconde Circus!

Le meilleur tour appartient à Mortis (Dungeon-Circus) avec un beau 14 coups, le meilleur chrono lui revient aussi avec 1 minute et 43,15 secondes. Mortis mérite bien sa pôle! Le pire : Nelson (Circus) avec 17 coups et 3 pénalités (total de 20 coups), il obtient aussi le pire chrono avec 2 minutes et 5,31 secondes. Aucun changement du côté des temps absolus, les pilotes conservent tous leur position. C'est tout! C'est peu, mais c'est l'essentiel! **FPH**



LA GRILLE DE DÉPART



Mortis
DUNGEON-CIRCUS
14 coups (1'43"15)



Tressy
CIRCUS
17 coups (1'55"44)



Pyrmagylon
DUNGEON-CIRCUS
17 coups (1'59"00)



Nelson
CIRCUS
20 coups (2'05"31)

5

6

7

8

9

10

Préparations de la course : Yves (Dungeon) semble confiant... malheureusement ce ne sera qu'une impression!



LA COURSE

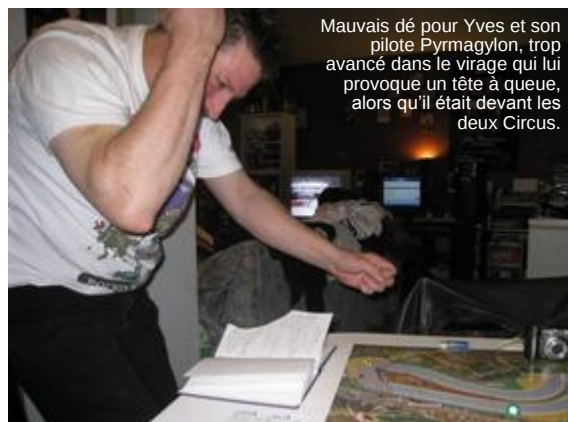


UNE COURSE À 4 (BIS) ... MAIS UNE DOMINATION DE DEUX PILOTES!

Le départ est donné sous la pluie. Mortis (Dungeon-Circus) s'élance et prend la tête de la course. Derrière Pyrmagylon (Dungeon-Circus) parvient à se placer auprès de Tressy (Circus) pour la seconde place. Nelson (Circus) suit, tranquillement dernier! Les pneumatiques s'usent rapidement sous les glissades dans les virages et Pyrmagylon ne parvient pas à suivre le rythme imposé par Tressy et il commet un tête à queue en milieu du premier tour. Rapidement les deux voitures Circus prennent avantage de la situation et elles compléteront le premier tour avant les deux Dungeons.

Pyrmagylon. Le second tour demeure tranquille, les deux pilotes Dungeon ne parvenant pas à rattraper le retard sur les Circus.

Tressy parvient à augmenter son avance d'un coup supplémentaire, et c'est sans tracas que les deux pilotes Circus se permettent des réparations à la fin du tour, conservant leurs positions respectives à la sortie des stands.



Mauvais dé pour Yves et son pilote Pyrmagylon, trop avancé dans le virage qui lui provoque un tête à queue, alors qu'il était devant les deux Circus.

Deuxième tour

Tressy mène la course avec 1 coup d'avance sur son équipier, Nelson. Ce dernier a un coup d'avance sur la troisième place occupée par Mortis et



Belle victoire pour Steffe et Tressy.

Troisième tour

Le dernier tour permet quelques rebondissements, alors que Pyrmagylon réussit à combler son retard de deux coups sur son équipier, Mortis. Il va même

jusqu'à le dépasser pour ensuite s'attaquer à la seconde place, Nelson. Dans le dernier tiers du tour, Pyrmagylon réussit à rejoindre le pilote Circus et l'attaque sans relâche. Le tout se joue dans le dernier virage, Pyrmagylon sortant au maximum de la courbe. Nelson, à son tour, ne peut le dépasser, mais c'est sans compter sur son KERS qui lui permet d'utiliser un point de mouvement emmagasiner, tout juste assez pour dépasser Pyrmagylon d'une demi-case. Nelson remporte donc la seconde place, suivi dans le même coup par Pyrmagylon qui termine troisième.

Durant tout le troisième tour, Tressy domine la course sans aucune inquiétude de la part des autres concurrents. Fin de la 8^e manche du Championnat Prout FD1 2010.

FFM



Grosse déception pour Yves et son écurie Dungeon.

Yves: entre vie professionnelle et vie privée!



PAS DE NOTES
D'YVES !

Ne paniquez pas, le tout est maintenant disponible dans le supplément à la fin de ce numéro...

LES RÉSULTATS

QUALIFICATIONS

23 octobre 2010

19h45 à 20h05

local : Yves (Laval)

Ordre des participants

Pilote	Nationalité	Écurie	Voiture	Moteur	Pneumatique
Xur Pyrmagylon	Allemagne	Dungeon	OMFG-v1.0b	Circus turbo	Pontdepierre
Rigor Mortis	Autriche	Dungeon	OMFG-v1.0b	Circus turbo	Pontdepierre
Paul Tressy	Canada	Circus	Kaï 2010	Circus turbo	Pontdepierre
Nelson	Gr-Bretagne	Circus	Kaï 2010	Circus turbo	Pontdepierre

Résultats des qualifications

Pos.	Pilote	pneus	Coups	Pén.	Total	Chrono	Temps absolu
1.	R.Mortis	pluie	14	0	14	1'43''15	1'48''15 (1)
2.	P.Tressy	pluie	17	0	17	1'55''44	2'15''44 (2)
3.	X.Pyrmagylon	pluie	15	2	17	1'59''00	2'19''00 (3)
4.	Nelson	pluie	17	3	20	2'05''31	2'45''31 (4)

COURSE

23 octobre 2010

20h33 à 22h13

local : Yves (Laval)

Positions par tour

	Départ	Tour 1	Tour 2	Arrivée
Mortis	1			1 Tressy
Tressy	2			2 Nelson
Pyrmagylon	3			3 Pyrmagylon
Nelson	4			4 Mortis
-				- -
-				- -
-				- -
-				- -
-				- -

Attribution des points

Pilote	Position	Points
P.Tressy	#1	10
Nelson	#2	6
X.Pyrmagylon	#3	4
R.Mortis	#4	3
-	#5	2
-	#6	1

Arrêts aux puits & incidents

Fin du 1^{er} tour :
aucun.
Fin du 2^e tour :
23^e coup – Tressy (réparations)
24^e coup – Nelson (réparations)
Têtes à queue :
1^{er} tour/5^e coup – Pyrmagylon
Abandons :
aucun.
Durée de la course : 1h40m

Météo

Qualification :
pluie
Course :
pluie

Classement

Pos.	Pilote	Écurie	Type de pneus			Meneur coups	Nombre de coups ou cause abandon
			T1	T2	T3		
1.	P.Tressy	Circus	P	-	P	21	en 37 coups
2.	Nelson	Circus	P	-	P	8	à 1 coup
3.	X.Pyrmagylon	Dungeon-Circus	P	-	-	0	à 1 coup
4.	R.Mortis	Dungeon-Circus	P	-	-	8	à 2 coups

Type de pneus : T=tendre, D=dur, P=pluie / NC=non classé.

CHAMPIONNATS

8/12

Pilotes

1..	R.Mortis	Dungeon-Circus	41
2..	P.Tressy	Circus	34
3..	X.Pyrmagylon	Dungeon-Circus	34
4..	A.Tagpiani	Wolf-FMW	33
5..	A.Onsor	Wolf-FMW	29
6..	Nelson	Circus	18
7..	Electra	BadCompany-Mercredez	4
8..	Estella	BadCompany-Mercredez	3

Constructeurs

1..	Dungeon-Circus	75
2..	Wolf-FMW	62
3..	Circus	52
4..	BadCompany/Mercredez	7

LE CIRCUIT

Descartes Éditeur (#5) / © 1997 Formule Dé



Nom : Kyalami (Afrique du Sud)
Kyalami Circuit
Longueur : 144 cases (5,040 km)
Distance : 3 tours (15,120 km)

VIRAGES

1 arrêt : 6
2 arrêts : 2
3 arrêts : 0

DROITES

12 cases ou - : 3
13 à 20 cases : 4
21 à 30 cases : 1
31 case ou + : 0

Tour parfait : 12 coups (14 sous la pluie)
Particularité : aucune.

LA COURSE EN PHOTOS



SOUVENIR EN DIRECT DE MONACO...

Photos et commentaires: Steffe



La ligne de départ.



Déjà, au premier tour, Yves (Dungeon) trouvait la course stressante!

2^e tour, 3^e virage : Tressy (Circus) à l'avant plan, un coup d'avance sur Nelson (Circus), au loin et les deux Dungeon derrière.

Même instant que la photo précédente, vue de haut.

3^e tour, 3^e virage : Nelson en tête, devant Tressy.

Même moment que la photo précédente, mais vu du haut, les deux Dungeon loin derrière.

3^e tour, dernier virage : Tressy sort le premier du virage, derrière suit Nelson.

Même moment que la photo précédente, avec au loin Pyrmagylon (Dungeon-Circus); on connaît maintenant le podium!



Yves, au moment de jouer, ses deux voitures sont maintenant dernières.

FFM

D'AUTRES PHOTOS SONT DISPONIBLES DANS LE [SUPPLÉMENT](#)
INCLUS À LA FIN DE CE NUMÉRO!



POWER OF PROUT



LES DOSSIERS À VENIR...

LES IDÉES DU PRÉSIDENT POUR LA PROCHAINE SAISON!

Par Stéphane Renaud

Petite chronique anodine que ceci pourrait être, si seulement je ne profiterais pas de la visibilité que m'offre **Formule Prout Magazine** qui, en passant, n'a rien à voir avec moi, en tant que chef d'écurie, ou tout autre job que j'occupe de près ou de loin dans la Ligue Prout. C'est donc sans prétentions que je vous écrit ces lignes, mon but véritable étant de simplement vous faire connaître mes idées et mes devoirs envers l'avenir du Championnat Prout FD1 et aussi celui du Championnat Prout FD-CART. Je vous offrirai donc mes idées au cours de cette chronique, jusqu'à ce que vous finissiez par les accepter. Chronique? En effet, je reviendrai tel le pire de vos cauchemars, enfonçant clous par clous mes idées et conceptions à venir. Ne suis-je pas le président bien-aimé de la Ligue Prout? En tant que tel j'agirai pour le mieux... et aussi pour le pire... vos pires réactions!

Maximum de bloc moteur

Une vraie honte! Alors que tous et toutes avons comme pensées d'économiser notre pauvre planète, le Championnat Prout FD1 consomme et pollue à s'en foutre plein le cul! Juste pour vous donner l'ampleur de la chose, l'écurie Circus a, après 8 courses, utilisée 22 blocs moteurs, Dungeon, 25 et Bad Company 15. Wolf a le mérite d'avoir fait une grande économie en plus de réduire la pollution

sur les circuits du Championnat en utilisant seulement 8 blocs moteurs. Il est vrai que dans certains cas, des blocs moteurs furent utilisés dans des essais privés. Autant de moteurs coûtent cher, très cher, en plus de polluer. Voici pourquoi je préconise un nombre maximum de blocs moteurs à utiliser dans une année.

Actuellement j'obtiens pour une limite de 12 moteurs, soit une moyenne de 1 moteur par course, un moteur pouvant être utilisé jusqu'à sa limite comme les règles actuelles. Lors des essais privés, les écuries seraient libres d'utiliser d'autres moteurs qui, toutefois, ne pourront pas être utilisés par la suite lors d'un Grand Prix (à moins d'une utilisation parmi les 12 moteurs permis). L'utilisation d'un moteur excédant les 12 permis, le pilote fautif serait pénalisé d'un recul de 5 positions sur la grille de départ.

Cette règle, si adoptée, pourrait se voir quelque peu ajustée pour sa première saison d'utilisation, en permettant quelques blocs de plus pour les moteurs aux kilométrages trop bas, ce serait à voir à ce moment là.

Maximum d'évolutions moteur

Toujours dans le but d'une économie vis-à-vis le moteur et son développement, qui coûte aussi très cher, j'envisage la proposition d'une

limite d'évolutions pour un moteur. Mon chiffre magique est alors 3. Lors d'une saison du Championnat Prout FD1, un motoriste aura droit à améliorer son moteur à trois reprises au maximum, ceci incluant les ajouts de mécanos.

Il nous faut chercher des solutions afin d'aider les motoristes à diminuer leurs dépenses. Le Championnat est très coûteux pour les motoristes, autant pour le nombre de blocs moteurs construits, autant pour la recherche/développement vis-à-vis un moteur.

Les moteurs clients

Avec cette nouvelle règle, il ne sera plus possible à un motoriste de profiter d'une seconde écurie cliente pour faire des recherches/développements sur son moteur. Si cette règle serait active cette année, Circus ne pourrait pas faire des lancers de dé à la fin des courses pour son moteur fourni à Dungeon. Cependant, Circus pourrait profiter de Dungeon pour effectuer des essais privés sur son moteur.

De plus, la seconde écurie à utiliser un moteur (donc un moteur client), aurait la possibilité d'utiliser ce moteur, version « début de saison » sans la possibilité d'une amélioration durant la saison, en payant ce moteur à un coût moindre.

Tout motoriste pourrait alors offrir son moteur à une seconde écurie, selon les règles décrites ci-dessus. Mais dans

tous les cas, l'écurie signant la première avec un motoriste sera la seule à pouvoir choisir les évolutions et les destinées de ce motoriste.

Les moteurs atmosphériques

Autre sujet chaud: les moteurs atmosphériques, c'est-à-dire les moteurs possédant des points de mouvements supplémentaires qu'un joueur peut utiliser jusqu'au maximum du dé lancé. Autrefois nous utilisions des moteurs V12, c'est-à-dire un maximum de 9 permis. Pour ma part, je souhaiterais voir apparaître les moteurs V10 (maximum de 7 pts mouvement permis) et les V8 (maximum de 5 pts max permis). L'utilisation d'un de ces moteurs amènerait les changements suivants:

Moteur Turbo: aucun changement.

Moteur V8: permission d'évolutions supplémentaires (aucune limite).

Moteur V10: 1 évolution supplémentaire + fiabilité diminué (moteur plus fragile).

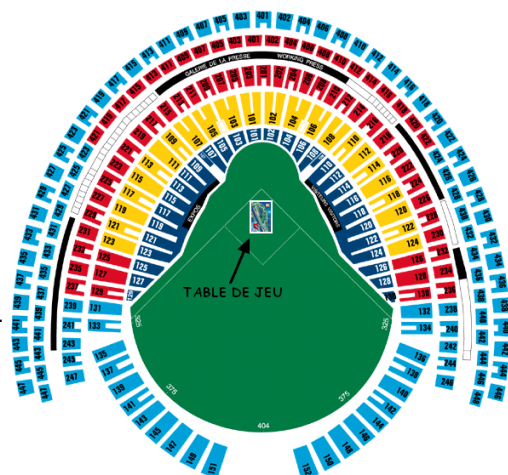
Dans les années qui suivront, d'autres pénalités pourront s'ajouter ou être retiré, selon les cas.

Voici donc comment je perçois l'avenir du Championnat Prout FD1. À vous de me dire si j'ai raison ou non, sinon vous n'avez juste qu'à vous mettre le doigt dans le cul... pis c'est tout! Je rigole bien sûr, qu'à moitié... mais il y a toujours moyen de discuter.

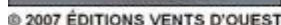
STEPHANE RENAUD
- président Ligue Prout.



Un projet qui tient à cœur au président de la Ligue Prout: jouer une saison dans le Stade Olympique. À droite, l'intérieur du Stade (section des spectateurs) avec la table de jeu au centre. Beau projet, mais irréaliste!



COULEURS: LEPRINCE



SYLVIO RUTILATORE
TEAM MANAGER



FRANCIS B
STAGIAIRE INGÉNIEUR



**VILIN FÜRHER
PRESIDENT**



ALDO VAPAPIANO
PILOTE



JEAN-MICHEL FRINGANT
PILOTE



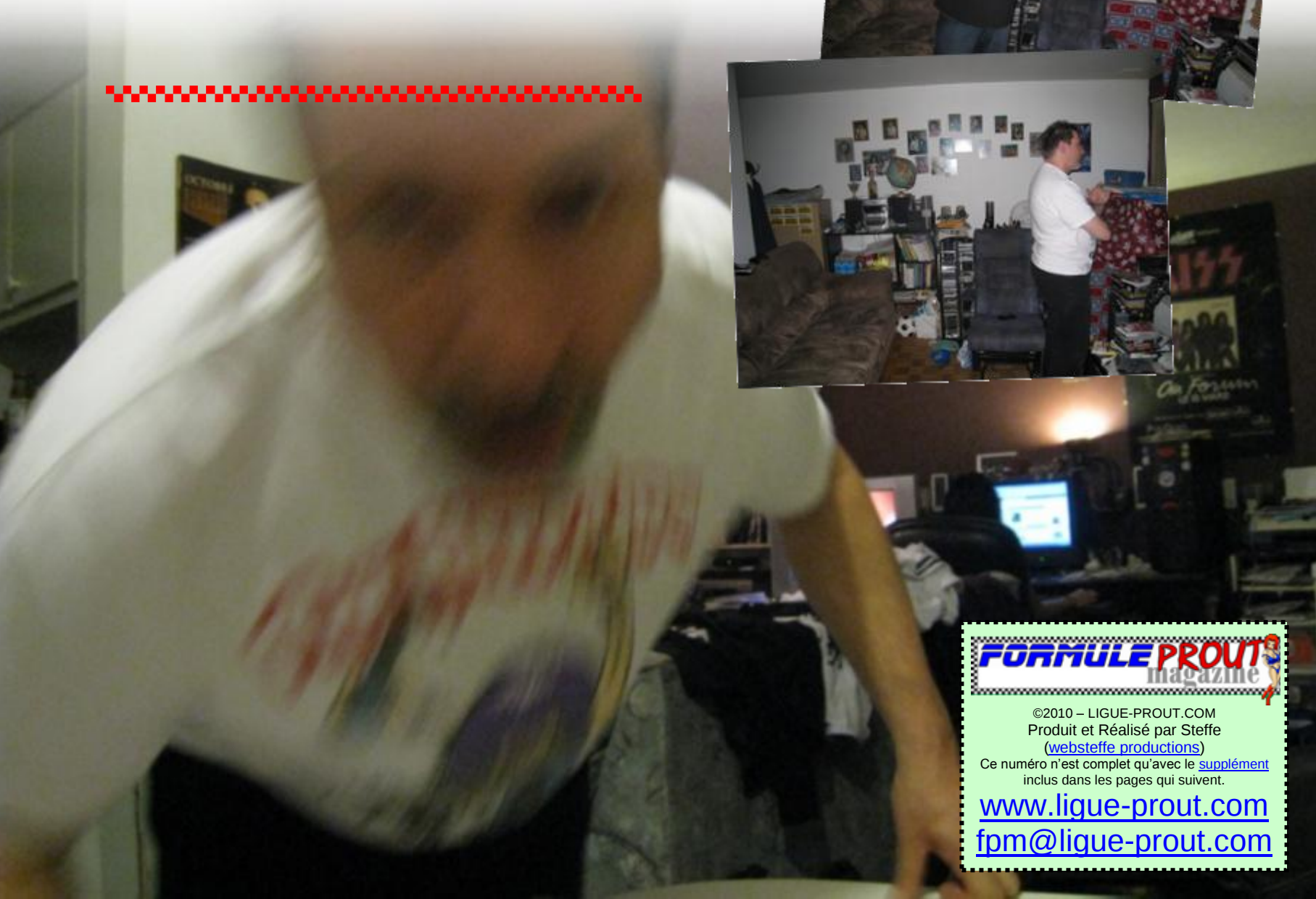
EN DIRECT DES STANDS...



Histoire pour un podium! La course du Grand Prix d'Afrique du Sud se terminait tôt, dans la soirée, vers les 21 heures, 21 heures 15. Pas d'enfants dans les jambes, encore chez leurs amis qu'ils étaient, pas de copine d'Yves, partie au cinéma; pas de Jessy, parce que il aisait la sœur de sa copine à déménager; et pas d'Audrey, parce que c'est elle la copine de Jessy! Bref, il n'y avait que Steffe et Yves. Alors comment prendre la photo du podium, à la fin de la course? Ils ont dû se résoudre à faire la photo en prenant une position à la fois, donc trois photos pour la réalisation du podium... Pourquoi faire simple quand on peut le faire compliqué!

Projet lancé par Unclestone... Afin de redonner du spectacle lorsque seulement deux écuries sont présentes, Unclestone a demandé à la Ligue Prout d'envisager une 3^e voiture pour chacune des écuries afin d'en offrir plus aux spectateurs. Ce à quoi la Ligue Prout a répondu : «*Quels spectateurs?*»

L'affaire Yves Gosselin! Ce n'est plus un secret pour personne, Yves ne parvient pas à trouver le temps nécessaire afin d'envoyer à la rédaction de **Formule Prout Magazine** les notes de courses ainsi que ses photos. En fait, c'est à se demander pourquoi on en parle ici alors que nous en sommes maintenant habitué... C'est juste pour remplir cette colonne de cette passionnante rubrique. Voilà!



FORMULE PROUT
magazine

©2010 – LIGUE-PROUT.COM
Produit et Réalisé par Steffe
(websteffe productions)

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément
inclus dans les pages qui suivent.

www.ligue-prout.com
fpm@ligue-prout.com

LA PARTIE QUI SUIT EST UN SUPPLÉMENT AU PRÉSENT NUMÉRO.
CE SUPPLÉMENT FUT PUBLIÉ ET RAJOUTÉ LE 27 NOVEMBRE 2010.

Yves: entre vie professionnelle et vie privée!



La raison du supplément qui suit est le retard avec lequel Yves a remis ses notes et photos du Grand Prix d'Afrique du Sud 2010, soit environ un mois après la publication des résultats de cette course, d'où cette caricature réalisée par Steffe à partir d'un dessin trouvé sur le web.

GRAND PRIX D'AFRIQUE DU SUD

Les notes et photos
d'Yves



Les notes d'Yves



PRÉLUDE

- Afrique du Sud, le retour!!!
- Steffe arrive à 19h17.
- Jessy et Audrey déménagent, pas ensemble, quelqu'un d'autre. Bref, ils ne sont pas là!!
- Pluie en qualif!
- Début à 19h45 (pour les qualifs).
- +2 pénalités pour Xur et +3 pour Nelson.
- Au départ : Mortis-Tressy-Xur-Nelson.
- Fin des qualifs à 20h05
- En course : PLUIE!! 31°C, la casse moteur passe de 1-6 à 1-5.

PREMIER TOUR

- Début normal.
- Double contact entre Mortis et Nelson dans la 2^e courbe au 4^e coup.
- Xur fait un TÂQ au 5^e coup!!!
- Mortis entre trop loin dans la 6^e courbe, ça va le ralentir!
- Frustré de ne pouvoir entrer dans la dernière courbe, Mortis en bloque l'entrée!!
- Par contre, Nelson va trop lentement et ne peut suivre Tressy!
- Soudainement, les 2 Circus sont en avant!!

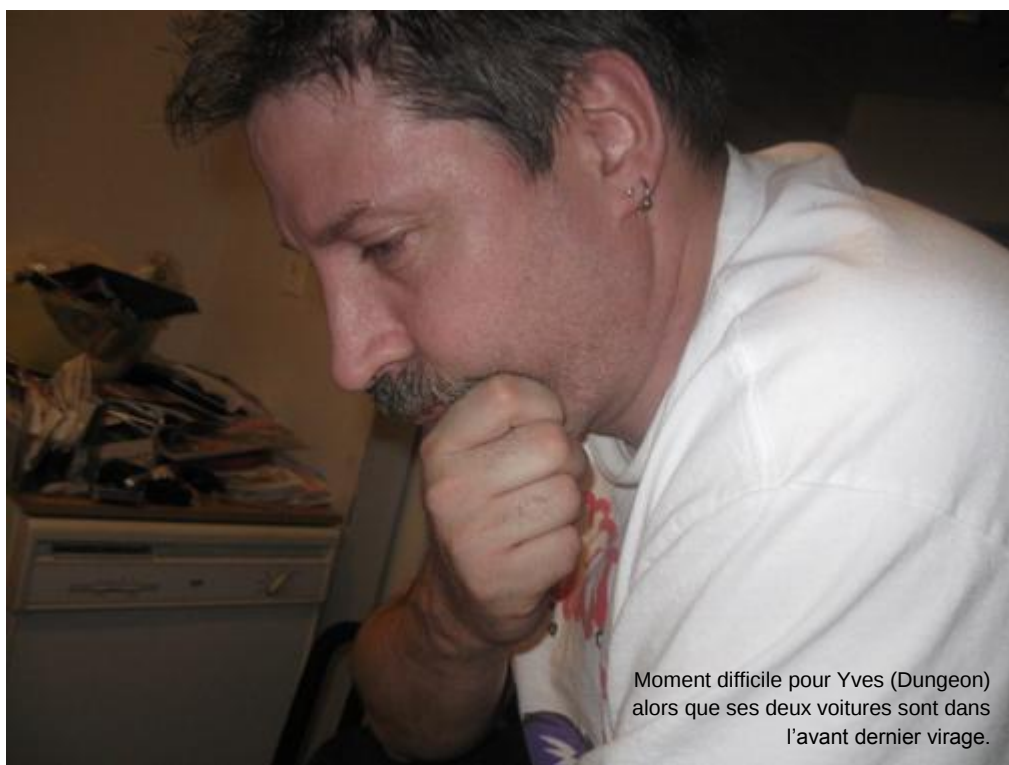
DEUXIÈME TOUR

- Xur peine à suivre le rythme!
- « Où est la surprise dans ce circuit? », disait Yves, commentant les turbos de Steffe.
- Yves fait les 100 pas en attendant que Steffe fasse une gaffe!
- Tressy arrêt long au 23^e coup.
- Nelson arrêt long 24^e tour.

TROISIÈME TOUR

- Les Dungeons ne font pas d'arrêt au puit.
- Mortis n'arrive pas à rejoindre Nelson en 2^e place. Comme Xur, il va se contenter de finir la course.
- Mine de rien, Mortis suit les Circus à 1 coup.
- Face au mur de débris qui attend les Circus dans la 6^e courbe, Seffe va faire un pipi...
- Comme les Circus doivent ralentir, Les Dungeons se rapprochent. La tension est à son comble!!
- La tension disparaît soudainement quand Mortis ne peut sortir de la 6^e courbe et passer en turbo 5^e pour rejoindre la prochaine courbe!
- Nelson peut utiliser son point de Kers pour entrer dans la dernière courbe.
- Finalement, Tressy l'emporte!!
- Au final : Tressy-Nelson-Xur-Mortis.
- Fin de la course à 22h13.
- Aucune idée du nombre de cochonneries.

Steffe (Circus) prépare les feuilles de jeu.



Moment difficile pour Yves (Dungeon) alors que ses deux voitures sont dans l'avant dernier virage.



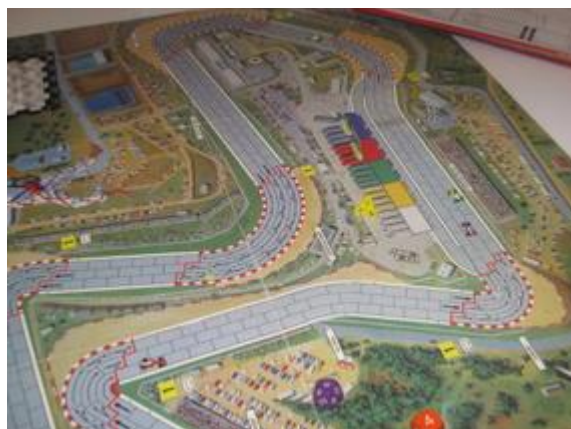
La ligne de départ.



Sortie du virage 2, 1^{er} tour : Pyrmagylon (Dungeon-Circus) en tête-à-queue devant Tressy (Circus).



Entrée du virage 4, 1^{er} tour : Mortis (Dungeon-Circus) entre les deux voitures Circus.



Fin 1^{er} tour/début 2^e tour : Tressy débute son second tour devant Nelson (Circus) et Mortis.



2^e tour : Mortis a manqué son coup pour entrer dans le 1^{er} virage, laissant s'échapper les Circus.



3^e tour : un danger attend les voitures Circus dans le virage 6, 2 risques de tenue-de-route.



Virage 7, 3^e tour : les deux voitures Dungeon... sur le coup suivant, Pyrmagylon parviendra à rejoindre Nelson, en seconde place.



Steffe (Circus) heureux de la belle performance de son pilote, Tressy.