



Associazione Sammarinese Giochi Storici

FORMULA DE'

REGOLAMENTO PER IL CAMPIONATO

(Ottobre 2000)



1.0 - PREPARAZIONE DELL'AUTO

Ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di Punti Auto (PA) con i quali preparerà la sua auto prima dell'inizio della gara.

Le gare del Campionato vengono svolte su **tre giri** per ogni circuito.

Ogni auto ha a disposizione **10 PA fissi** (già indicati nella scheda "Caratteristiche Auto e Controllo Penalità") uguali per tutti i concorrenti + **13 PA di assetto** (che vengono definiti prima di ogni corsa, dopo la sessione di prove di qualificazioni a seconda delle caratteristiche del circuito).

I PA potranno essere spesi e distribuiti a piacere, fino al **riempimento delle caselle disponibili** per ogni categoria, come segue:

- => Pneumatici: 1 PA per ogni **Punto Gomme (PG)**
- => Freni: 1 PA per ogni **Punto Freni (PF)**
- => Cambio: 1 PA per ogni **Punto Cambio (PC)**
- => Motore: 1 PA per ogni **Punto Motore (PM)**
- => Telaio: 1 PA per ogni **Punto Telaio (PT)**
- => Sospensioni: 1 PA per ogni **Punto Sospensioni (PS)**
- => Meccanici: 1 PA per ogni **Punto Meccanici (Pmec)**

Oltre ai **23 PA** descritti sopra, ogni pilota all'inizio del 1 ° Campionato ha a disposizione **1 Punto Pilota (PP)**. I Punti Pilota (PP) dipendono dalla bravura del singolo pilota e dalla esperienza acquisita durante le corse.

2.0 - Punti Pilota (PP)

All'inizio del 1 ° Campionato ogni giocatore ha a disposizione **1 Punto Pilota (PP)**.

Questo PP è **permanente** e costante per tutti i Gran Premi del Campionato.

Il PP permette di ripetere un qualsiasi lancio di dado, a scelta del pilota (eventuali lanci sfortunati per la rottura del motore, un tentativo andato male di fare un punteggio particolare, ecc.): ogni PP speso consente di ripetere un lancio di dado.

Il nuovo risultato però deve essere accettato, anche se fosse peggiore del primo, a meno che non si usi un altro PP, e così via.

Altri PP «provvisori» possono essere guadagnati durante le corse, ed un pilota può accumularli durante l'intero campionato, ma una volta spesi essi non sono più disponibili per le corse successive, al momento di spendere i PP prima si consumano i PP provvisori e per ultimo quelli permanenti.

Ai primi tre classificati di ogni Gran Premio viene assegnato **1 PP** "provvisorio" ciascuno, che può essere utilizzato dal Gran Premio successivo in aggiunta al PP iniziale, con le modalità sopra descritte, fino al massimo stabilito dalle caselle vuote disponibili.

3.0 - QUALIFICAZIONI PER LA GRIGLIA DI PARTENZA.

Un Gran Premio valevole per il Campionato dura **tre giri**.

La griglia di partenza verrà determinata con il metodo descritto di seguito.

Sessione completa di prove di qualificazione.

Ogni giocatore fa un giro completo di pista con la sua auto, segnando il numero di turni.

Ai soli fini delle qualifiche non vengono presi in considerazione i PA.

Ogni volta che un giocatore deve utilizzare un PA per poter rimanere in curva, per frenare, per scalare le marce etc... si segna una penalità nell'apposita tabella per le qualifiche.

La somma dei turni di marcia e le penalità danno il Totale Turni.

Quando tutti hanno terminato, la griglia viene determinata assegnando la prima posizione al pilota con meno Totale Turni o, a parità di turni, all'auto che ha percorso più caselle oltre la linea del traguardo. Se sussiste ancora parità si avvantaggia chi ottiene il maggior numero con un lancio di dado **1D20**.

Se un'auto non compie alcun arresto in una curva da "2" (oppure fa un solo arresto in una da "3") si considera fuori gara e partirà in ultima fila. Se ci sono più auto che non hanno completato il giro di qualifica, la posizione viene determinata con un lancio di dado **1D20**.

Le qualificazioni vengono sempre effettuate con tempo Sereno, gomme Dure e senza la modifica dell'Alettone, non si può utilizzare il bonus per il mezzo serbatoio e nemmeno il fuori giri motore.

Le auto devono partire nella corsia centrale da dietro la linea del traguardo, con la marcia che desiderano.

Possono partecipare al giro di qualifica anche più giocatori, ma prenderanno il via ad ogni Gran Premio non più di 12 piloti.

4.0 - CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Prima di iniziare la gara e piazzare le auto si devono determinare le condizioni meteorologiche. Lanciare **1D20** e verificare il risultato con le indicazioni stampate su ogni circuito :

4.1. - Se il risultato è **Sereno** oppure **Pioggia** la corsa si svolge tutta nelle condizioni indicate.

4.2. - Se il risultato è **Variabile** la gara inizia in condizioni di tempo Sereno ma si devono fare dei tiri successivi (tre volte al giro) per vedere se il tempo cambia.

Questi "tiri" vengono effettuati al termine del turno in cui la prima auto supera una certa posizione nel circuito (ogni "terzo" circa del percorso, di cui una all'uscita dell'ultima curva prima dell'ingresso ai box).

Tali "posizioni" devono essere fissate chiaramente prima dell'inizio della corsa e, possibilmente, marcate con appositi segnalini. Il tempo (pioggia, sereno, variabile) può cambiare anche ad ogni lancio del dado : se però "esce" due volte consecutive lo stesso risultato (pioggia o sereno) allora il tempo non cambia più e resta quello in corso fino al termine della gara.

Se dopo la pioggia esce variabile, permane la pista bagnata. Se dopo il tempo sereno esce variabile permane la pista asciutta. In ogni caso ciò non conta come due tiri consecutivi di pioggia o sereno.

5.0 - PREPARARSI ALLA CORSA

Ogni pilota prende un foglio "CARATTERISTICHE AUTO" e lo compila tenendo conto dei Punti Auto (PA) a disposizione (**13 PA**), che possono essere aggiunti a piacere a qualsiasi categoria, fino al riempimento delle caselle ancora disponibili, escluso il PILOTA che non può variare.

Tutti i concorrenti dovranno **scrivere a penna** un numero **1** su ogni casella vuota disponibile, per quanti punti auto si vogliono assegnare ad ogni categoria, durante la corsa si devono barrare a matita le caselle relative dopo aver subito le penalità.

Dopo la sosta ai box si ripristineranno i valori riparati cancellando con una gomma i segni della matita.

5.1. - Pneumatici

In base alle condizioni del tempo possono essere montati pneumatici da asciutto (mescola dura o tenera) o da bagnato (vedere paragrafo 15.0.). Tale scelta deve essere scritta chiaramente sul foglio delle Caratteristiche Auto.

5.2. - Alettoni

E' permesso modificare gli alettoni prima dell'inizio della corsa (scrivendolo sul foglio delle Caratteristiche) per avere maggiore aderenza. Un'auto con gli alettoni modificati non può più cambiare tale assetto durante la corsa ed il suo movimento subisce le seguenti modifiche:

=> Per ogni turno che l'auto muove in curva il movimento viene ridotto di 1 casella (si conta 2 punti movimento la prima casella di curva che l'auto affronta). La riduzione si applica una sola volta per turno e per ogni turno di sosta che l'auto è obbligata a fare in quella curva (numero specificato sulla bandierina gialla). Se l'auto entra in curva con l'ultimo punto movimento a disposizione, l'auto non arretra in rettilineo, ma rimane ugualmente in curva.

=> la velocità massima in quarta non può superare le **11 caselle**

=> la velocità massima in quinta non può superare le **18 caselle**

=> la velocità massima in sesta non può superare le **26 caselle**.

Se l'auto non ha più Punti Telaio il bonus in curva viene perso.

6.0. - LA PARTENZA

Alla partenza tutte le auto sono in "prima" marcia e devono tirare **1D20**:

- se esce un "**1**" l'auto ha una partenza ritardata e non muove affatto, non può nemmeno utilizzare i bonus per gomme tenere e benzina. Nel turno successivo deve ripartire in "prima", ma senza pericolo di ulteriori ritardi.

- se invece esce un "**20**" l'auto esegue una partenza bruciante e muove di **TRE** caselle.

- in tutti gli altri casi avviene una partenza normale e si tira il dado della "prima" marcia per vedere di quante caselle deve muovere.

7.0. - MOVIMENTO

7.1 - Velocità

Al suo turno ogni pilota lancia il dado colorato (Edizione EUROGAMES) corrispondente alla marcia scelta, e si fa avanzare l'auto del numero di caselle indicato dal dado.

Le auto muovono in ordine di posizione sulla pista: il leader per primo, poi il secondo, ecc. Per chiarire chi è davanti in alcuni casi particolari considerare i punti seguenti:

=> in caso di parità muove prima l'auto con la velocità più alta o, a pari velocità, l'auto all'interno della pista (considerare interno il lato corrispondente all'interno della curva che si sta percorrendo o, se si è in rettilineo, della successiva curva).

=> in casi particolari, ci possono essere due auto che si trovano una all'inizio di una curva e una alla fine del rettilineo precedente la curva stessa, in questo caso muove per prima l'auto che si trova dentro la curva, o viceversa, una si trova alla fine di una curva e l'altra all'inizio del rettilineo successivo alla curva stessa, in

questo caso muove per prima l'auto che si trova in rettilineo.

=> le auto che si trovano sul **rettilineo d'arrivo di fianco ai box** (solo quelle !, non si applica a tutte le auto in pista e nemmeno a quelle che si trovano dentro l'ultima curva prima dell'entrata ai box) muovono prima di tutte quelle all'interno della corsia dei box, indipendentemente dalla loro posizione.

=> le auto nella corsia dei box possono anche scavalcarsi: se però un'auto dovesse terminare il movimento in una casella già occupata deve fermarsi in quella immediatamente precedente.

Normalmente 1 punto movimento fa spostare l'auto di una casella (anche se alcuni circuiti potrebbero avere tratti di pista dove il costo per muovere è superiore. Tali penalità sono indicate sulla pista).

Al numero di caselle indicato dal lancio del dado possono essere aggiunti "bonus" o detratte "penalità" a seconda delle caratteristiche dell'auto (gomme, benzina, motore, alettone ecc.), delle condizioni della pista (tempo, caselle speciali, ecc.) e degli eventuali danni subiti (sospensioni, telaio, ecc.).

7.2. - Punti Movimento

Dopo il lancio del dado della marcia innescata, e dopo aver scritto il risultato nella colonna "Velocità" della tabella dei turni di gara, il pilota muove la propria auto sul circuito di tante caselle quanto risultato dal dado della marcia aggiungendo o togliendo bonus o penalità, il totale da i Punti Movimento: numero di caselle che l'auto deve percorrere in quel turno. Alla fine della mossa è possibile, se la situazione lo permette, sfruttare eventuali scie.

Ultimato il movimento in questo modo, il pilota può decidere se effettuare o meno il "fuori giri" (13.1.)

7.3. - Cambio Corsia

In rettilineo le auto possono effettuare fino a due cambi corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere.

ECCEZIONI:

(1) - SORPASSI: se un'altra auto si trova nella stessa corsia il pilota può spostarsi in una corsia adiacente e poi rientrare in quella d'origine. Il sorpasso non si considera "zig-zag" (rimangono comunque a disposizione i due cambi corsia permessi in rettilineo)

(2) - DETRITI IN PISTA: funziona come il sorpasso e serve a scansare eventuali detriti in pista (vedere 11-12-13-14)

In curva non c'è nessuna restrizione di cambio corsia purché si seguano le frecce stampate sulle caselle.

8.0. - MOVIMENTO NELLE CURVE

Per superare una curva senza subire penalità un'auto deve restare al suo interno per un numero di turni pari al numero indicato sulla bandiera gialla.

Un'auto può restare in curva un turno in meno di quanto indicato pagando però una penalità pari a tanti Punti Gomme (PG) quante sono le caselle di cui ha superato la curva. (Ricordare che le auto con gomme tenere hanno ulteriori penalità : vedere paragrafo 15.0.).

Un'auto che terminerebbe il turno oltre la curva può frenare per restare all'interno della curva ed evitare di pagare PG (vedi 9.0.) oppure per ridurre il numero di tali penalità.

Un'auto che esce da una curva e deve spendere **1 PG** in più di quelli che ha ancora a disposizione fa **testa-coda**: essa perde tutti i PG ancora disponibili, viene piazzata (in senso inverso) sulla casella in cui ha speso il suo ultimo PG e scende a velocità zero. Al turno successivo viene rigirata nel senso giusto e riparte in "prima".

Un'auto che esce da una curva e deve spendere **2 o più PG** di quelli disponibili va direttamente **fuori pista** ed è **eliminata** (senza lasciare detriti sulla pista).

Un'auto che si ferma in una curva **DUE turni in meno** del previsto o che entra nella curva successiva senza fermarsi nella precedente esce di pista ed è **eliminata** (senza lasciare detriti sulla pista).

8.1. - CORDOLI

In curva un'auto che ha percorso almeno 3 caselle consecutive nella corsia esterna può decidere di utilizzare il cordolo esterno e riduce di 2 punti il suo movimento. (L'auto non indietreggia, semplicemente si conta 3 punti movimento la terza casella esterna percorsa, se non ci sono punti movimento sufficienti, non è possibile sfruttare il cordolo).

Un'auto che percorre almeno 1 casella interna di una curva può decidere di utilizzare il cordolo interno ed aumenta di 1 punto il suo movimento.

Un'auto che passa sui cordoli, al termine del movimento deve verificare lo stato delle **sospensioni**. (14.0).

Il passaggio sui cordoli avviene una sola volta per turno e per ogni turno di sosta obbligatoria in quella curva.

9.0. - FRENATE

Un pilota può ridurre il numero di punti movimento della sua auto utilizzando dei Punti Freni (PF) in ragione di 1 PF per ogni punto movimento cancellato.

10.0. - MARCE E CAMBIO

Ogni auto deve partire in "prima" marcia (all'inizio della corsa o dopo un testa/coda). Nei turni successivi il pilota può "cambiare" aumentando o diminuendo liberamente di una marcia.

I "cambi" devono essere registrati all'inizio del proprio turno prima del lancio di dado.

Non è possibile aumentare la propria velocità salendo di due o più marce in un solo turno.
E' invece possibile diminuire la velocità saltando una o più marce se si posseggono ancora Punti Cambio (PC), Freni (PF) o Motore (PM):

=> "saltare" una marcia (scendendo di 2 marce in un solo turno) costa 1 PC.

=> "saltare" due marce (scendendo di 3 marce in un solo turno) costa 1 PC ed 1 PF.

=> "saltare" tre marce (scendendo di 4 marce in un solo turno) costa 1 PC, 1 PF ed 1 PM.

Non è possibile saltare più di tre marce.

11.0. - STRADA BLOCCATA - TAMPONAMENTO

Un'auto che ha il suo percorso completamente bloccato da altre macchine deve immediatamente frenare al massimo per evitare la collisione, spendendo subito tanti PF quanti sono i punti movimento da cancellare. Se questo non è sufficiente possono essere cancellati altri punti movimento usando eventuali PG ancora disponibili.

Se anche questo non basta ad evitare la collisione l'auto va a sbattere ed è **eliminata**, lasciando dei **debriti** (pezzi meccanici, sporcizia, ecc.) sulla pista nella casella in cui si trovava al momento dell'urto. L'auto tamponata perde a sua volta un Punto Telaio (PT).

12.0. - COLLISIONI E DANNI AL TELAIO

Un'auto che termina il suo movimento in curva e adiacente ad un'altra auto deve immediatamente verificare che non avvengano urti che possano danneggiare il telaio: entrambi i piloti lanciano **1D20** e se esce un risultato inferiore od uguale al numero della curva (indicato sulla bandiera gialla) l'auto perde 1 PT (in caso di pioggia sottrarre un punto al valore del dado).

Mettere sulla pista un segnalino di "**debriti**" nella casella dell'auto che ha subito il danno. Quando un'auto ha perso tutti i PT disponibili il suo movimento viene penalizzato come segue:

=> se l'auto parte ed arriva in rettilineo, senza superare curve, perde **1** punto movimento.

=> se l'auto arriva all'interno di una curva aggiunge **1** punto al suo movimento (col rischio di passare oltre la curva e perdere PG o PF).

=> se l'auto ha sbagliato la curva (superando i limiti di uno o più spazi) aggiunge **1** punto al suo movimento (con conseguente aumento delle penalità in PG o PF).

Un'auto costretta a perdere **1 PT** ma che non ne ha più a disposizione lascia come sempre dei detriti in pista e rischia di essere eliminata.

Si procede come segue:

- Lanciare 1 D20:

- se il risultato è "**6-20**" l'auto viene **eliminata**;

- se il risultato è invece "**1-5**" l'auto perde il "**musetto**"

Un' auto che perde il musetto può tentare ugualmente di rientrare ai box per sostituirlo: essa procederà in terza marcia fino ai box e, qui giunta, dovrà obbligatoriamente ripristinare il musetto che equivale ad un punto di riparazione (oltre alle eventuali altre operazioni possibili durante la sosta - vedere 17).

Quando un'auto viene invece **eliminata** tutte le **auto adiacenti** devono effettuare immediatamente un check col dado **1 D20** ed ogni risultato "**1-5**" comporta la perdita di **1 PT**.

13.0. - MOTORE

13.1. - Motore "fuori giri"

Un'auto può mandare volontariamente il suo motore "fuori giri" per guadagnare alcune caselle extra (questa manovra è molto utile per entrare in curva quando il numero di caselle date dal dado non è sufficiente).

Dopo aver normalmente mosso la sua auto in base al numero di punti movimento ottenuti, compreso eventuali bonus o penalità (7.2), un pilota può decidere di "pagare" **1 PM** per ottenere un numero di caselle supplementari pari al numero della "marcia" innestata (1 casella in prima, 2 in seconda, 6 in sesta, ecc.).

Il "fuori giri" è l'ultima operazione di movimento che il pilota può eseguire, dopo il "fuori giri" il pilota non può più utilizzare i punti movimento extra e sfruttare anche la scia di un avversario (vedi 16.0); essa non può neppure utilizzare i freni.

Si può eseguire questa manovra una sola volta per turno e fino al massimo di PM disponibili.

Se si usano i PM in questo modo non si devono piazzare detriti in pista.

In ogni caso va ricordato che il "fuori giri" non è ammesso se l'auto, nel completare il movimento dato dal "fuori giri", si trova la strada bloccata da altre auto.

Il "fuori giri" è ammesso solamente se l'auto che sta per effettuare il "fuori giri" si trova in rettilineo. Non è ammesso il "fuori giri" se l'auto si trova in curva o nella corsia dei box.

13.2. - Danni al motore

Quando un pilota ottiene dal dado un **20** quando si trova in **5a marcia**, o **30** quando si trova in **6a marcia**, rischia di surriscaldare e danneggiare il motore: alla fine del movimento, ma prima di un eventuale "fuori giri" tirare **1D20** e se esce un numero compreso fra "**1**" e "**5**" cancellare **1 PM** e piazzare un segnalino di "macchia d'olio" sulla pista in corrispondenza della casella in cui si trova l'auto in quel momento.

Un' auto costretta a perdere **1 PM** ma che non ne ha più a disposizione, **rompe il motore**.

L'auto che rompe il motore viene **eliminata** dalla corsa, piazzare un segnalino di "macchia d'olio" sulla pista in corrispondenza della casella in cui si trova l'auto al momento della rottura del motore.

Se l'auto rompe il motore nell'ultima mossa dopo aver tagliato il traguardo, l'auto ha comunque terminato regolarmente la corsa.

13.3. - Macchie d'olio in pista

Un'auto che passa su una macchia d'olio deve lanciare **1D20**: se il risultato ottenuto è inferiore o uguale a quello della marcia innestata l'auto scivola sull'olio di 1 0 2 caselle e va in **testa-coda**.

Lanciare **1 D20**:

- se esce "1-6" l'auto si sposta in una casella adiacente della corsia di sinistra (quella piu' avanzata)
- se esce "7-14" l'auto scivola in avanti di 2 caselle
- se esce "15-20" l'auto si sposta in una casella adiacente della corsia di destra (quella piu' avanzata)

Se un'auto e' al bordo pista e non puo' spostarsi lateralmente deve avanzare di 2 caselle. In ogni caso mettere l'auto alla rovescio (per indicare il testa-coda): nel turno successivo l'auto sarà rigirata nel senso di marcia e ripartirà in "prima".

Se durante questa procedura l'auto finisce in curva adiacente ad un'altra auto si applicano le stesse regole delle collisioni (vedere 12.0).

Se invece l'auto finisce in una casella occupata da un'altra auto (sia in curva che in rettilineo) si ha un tamponamento e si applica la regola di cui al p.11.0.

Un'auto che passa su una macchia d'olio non può utilizzare Punti Freno o Punti Gomme per evitare il tamponamento.

14.0. - SOSPENSIONI.

Un'auto che passa sui cordoli (8.1) o su uno spazio con **debris** (usare un qualsiasi segnalino per marcare l'esistenza) rischia di danneggiare le sospensioni. Lanciare **1D20** e con un risultato di **1-3** togliere all'auto **1 PS** (in caso di pioggia sottrarre un punto al valore del dado).

Se un'auto perde tutti i suoi PS subisce le stesse penalità viste al punto 12.0. per i danni al telaio, non può più utilizzare il bonus di "+1" se ha montato delle gomme "tenere" (vedere 15.0).

Un'auto che non ha più PS disponibili e subisce una ulteriore penalità viene eliminata dalla corsa. I debris vengono eliminati non appena un'auto passa sopra la relativa casella.

ATTENZIONE: se un'auto non ha più né PS né PT raddoppia le penalità viste al punto 12.0.

15.0. - PNEUMATICI E TEMPO METEOROLOGICO

Si possono usare tre diversi tipi di pneumatici: da bagnato, da asciutto a mescola dura o da asciutto a mescola tenera. Un'auto può usare uno qualsiasi di questi pneumatici in gara, e può anche cambiarli al pit-stop. Il loro utilizzo dipende soprattutto dalle condizioni climatiche.

15.1. - Tempo "sereno"

(a) - i pneumatici da asciutto di **mescola dura** sono quelli normali, senza bonus speciali né penalità.

(b) - i pneumatici da asciutto di **mescola tenera** permettono di aggiungere un punto movimento ad ogni turno, però subiscono 1 PG extra ogni volta che l'auto deve pagare una o più penalità in uscita da una curva (Il bonus è comunque volontario ed il pilota può decidere turno per turno se utilizzarlo o meno : esso viene perduto se l'auto non ha più PT o PS).

I pneumatici di mescola tenera durano un solo giro: se l'auto prosegue, nel secondo giro perde il bonus di 1 punto movimento e subisce **2 PG extra** in caso di penalità in curva. Se l'auto prosegue ancora, nel terzo giro muove con **1 punto movimento in meno** ad ogni turno e **3 PG extra** in caso di penalità in curva.

(c)- un'auto munita di **gomme da bagnato** raddoppia tutte le penalità in PG in caso di uscita di curva non regolare (vedere 8.0) oppure in caso di frenata brusca per evitare un tamponamento (vedere 11.0)

15.2. - Pioggia

(a) - le auto munite di **pneumatici da asciutto** (duri o teneri) nell'affrontare le curve vengono penalizzate come segue: se l'auto arriva all'interno di una curva, o se ha sbagliato la curva (superando i limiti di uno o più spazi), aggiunge **3** punti al suo movimento.

(b) - le auto munite di **gomme da bagnato** nell'affrontare le curve vengono penalizzate come segue: se l'auto arriva all'interno di una curva, o se ha sbagliato la curva (superando i limiti di uno o più spazi), aggiunge **1** solo punto al suo movimento.

NOTA: parlando di pioggia, si ricorda che le probabilità di avere collisioni o di danneggiare le sospensioni aumentano (si sottrae un punto al valore del dado).

16.0. - SCIA

Questa particolare manovra può essere effettuata da auto che viaggiano in 4a, 5a o 6a marcia (non c'è scia alle marce più basse). Una vettura può utilizzare la scia se la sua velocità è uguale o superiore a quella della vettura che la precede.

La manovra avviene come segue:

=> l'auto deve arrivare esattamente (e senza usare i freni) nella casella immediatamente dietro ad un'altra

auto (per fare questo può sfruttare anche i due cambi corsia consentiti).

=> a questo punto essa ha diritto a 3 punti di movimento supplementari: questi punti devono essere spesi interamente (non se ne possono usare solo 1 o 2). Anche in questo caso l'auto può effettuare altri due cambi corsia.

=> se termina nuovamente dietro un'altra auto la manovra può essere ripetuta.

=> Se una delle due auto si trova in curva o nella corsia box non è ammesso sfruttare la scia.

17.0. - SOSTE AI BOX

Per "corsia dei box" si intende tutto il rettilineo adiacente ai box, comprese le due caselle di entrata ed uscita di forma trapezoidale.

Un'auto giunge al box quando il suo movimento termina in una qualsiasi delle **dieci caselle** della corsia dei box in corrispondenza dei box colorati (non importa se il colore del box non corrisponde al colore della propria auto), dalla stessa casella dovrà ripartire una volta effettuate la sostituzione delle gomme e le riparazioni necessarie.

La corsia dei box può essere percorsa senza penalità soltanto in "**quarta**" (o in una marcia inferiore). Non c'è limite al numero di auto che possono entrare ai box nello stesso turno, esse non si ostacolano.

Nella corsia box è ammesso attraversare una casella occupata da un'altra auto (se i punti movimento lo permettono), e' però vietato avere due auto nella stessa casella, perciò quella che arriva per seconda si posizionerà nello spazio libero immediatamente precedente, senza alcuna penalità.

Nella corsia box non è ammesso il "fuori giri" e nemmeno la scia, mentre sono ammessi gli eventuali bonus o penalità per le gomme, alettone, benzina etc...

Un'auto che percorre **la corsia dei box** con una marcia **superiore alla "quarta"** subirà **un turno intero di STOP** (oltre alle altre penalità descritte in seguito) e dovrà **ripartire** comunque in "**quarta**" (o una marcia inferiore).

Se i punti movimento porterebbero l'auto ad attraversare e sfiorare tutta la corsia dei box, l'auto si posiziona nell'ultima casella disponibile in fondo al rettilineo della corsia dei box, comunque sempre in corrispondenza dei box colorati.

Un'auto che entra nella corsia dei box, può sempre ripensarci, e proseguire la corsa senza effettuare il Pit-Stop.

L'ingresso e l'uscita dalla corsia dei box possono avvenire da una qualsiasi casella adiacente.

17.1. - Cambio Gomme

Un'auto che entra ai box per cambiare le gomme (ripristinando il totale max che aveva all'inizio della gara) dovrà ripartire con una penalità di **5 Punti movimento** da sottrarre al lancio di dado della marcia nel turno successivo.

Un giocatore può decidere di spendere **1 PA** per i **meccanici ai box** (se sono disponibili), in questo caso la penalità sarà di soli **2 punti movimento**.

17.2. - Riparazioni

Durante la sosta ai box è possibile effettuare anche qualche riparazione al telaio o alle sospensioni delle auto, ripristinando le corrispettive caselle dei PA riparati.

Sottrarre al lancio di dado della marcia nel turno successivo **ulteriori 5 Punti movimento per ogni PA riparato**.

Anche in questo caso se sono ancora disponibili dei Punti meccanici si può spendere **1 Pmec** per ogni punto auto riparato riducendo la penalità da 5 Punti movimento a soli **2 Punti movimento** per ogni Pmec utilizzato.

17.3. - Ripartenza dai box

Dopo la sosta ai box, l'auto riparte dalla stessa casella dove era giunto per la sosta, in **quarta** marcia o inferiore.

Il giocatore lancia il dado della marcia e sottrae al risultato le penalità registrate durante la sosta per il cambio gomme e le riparazioni effettuate.

Se le penalità sono superiori ai punti movimento ottenuti col dado della marcia, l'auto starà ferma (non può nemmeno utilizzare i bonus per gomme tenere e benzina) e sconterà le restanti penalità nel turno successivo, nel quale dovrà comunque partire sempre in **quarta** marcia o inferiore.

18.0. - CONSUMI BENZINA

Un'auto consuma mezzo serbatoio per effettuare un giro completo di pista.

Un'auto a serbatoio **pieno** ha una autonomia per un massimo di **2 giri**.

Un pilota alla partenza può decidere se avere il serbatoio pieno oppure a metà.

Per poter completare la corsa un pilota è **obbligato** a fare **almeno una sosta ai box** per inserire la benzina necessaria per giungere al traguardo.

Durante la sosta mentre si carica la benzina si possono effettuare il cambio dei pneumatici e le riparazioni. (vedere 17.0).

Se si effettuano riparazioni o il cambio dei pneumatici, non si aggiunge nessuna penalità per il carico della benzina.

Se un'auto durante il carico della benzina non effettua nessuna riparazione e non cambia nemmeno i pneumatici, riparte con una penalità di soli **2 Punti movimento** al lancio del dado della marcia nel turno successivo. Non si possono utilizzare Pmec per la benzina.

Restano invariate tutte le altre regole della sosta ai box.

Se un'auto resta senza benzina, al termine del giro, l'auto si spegne e viene ritirata dalla corsa.

18.1. - Bonus per benzina

Prima della partenza nella fase di preparazione dell'auto, il pilota deve scegliere se l'auto parte con il pieno di benzina o con mezzo serbatoio, appuntandolo nelle apposite caselle della scheda.

Un'auto che sta effettuando il giro col serbatoio pieno non ha nessun bonus o penalità.

Un'auto che sta effettuando il giro con **mezzo serbatoio** ha la possibilità (facoltativo) di aggiungere **1 punto movimento** alla propria velocità.

Un'auto che parte col serbatoio pieno al termine del primo giro si troverà a gareggiare con mezzo serbatoio, comunque il bonus viene applicato se il movimento avviene completamente per intero nel giro successivo.

E' ammesso utilizzare il bonus benzina anche nel turno in cui si taglia il traguardo per la determinazione dell'ordine d'arrivo.

19.0. - ESITO DELLA CORSA E PREMI

19.1. - Ordine d'arrivo

Vince la corsa l'auto che taglia il traguardo con il minor numero di turni o, a parità di turni, l'auto che ha percorso più caselle oltre la linea del traguardo, se sussiste ulteriore parità, chi ha tagliato per primo il traguardo.

Per raggiungere il traguardo o per aumentare il numero di caselle oltre la linea del traguardo, è comunque ammesso sfruttare i bonus dei pneumatici, benzina ed il fuori giri del motore se è ancora disponibile.

19.2. - Punteggio Torneo di Formula Dè

I punteggi ed il numero di gare del Campionato viene stabilito all'inizio di ogni Torneo.

Per Tornei composti da non più di 5 Gran Premi si consiglia di premiare i primi 5 classificati di ogni gara rispettivamente con **6, 4, 3, 2, 1 punto**.

Per Tornei composti da 6 o più Gran Premi si consiglia di premiare i primi 6 classificati rispettivamente con **10, 6, 4, 3, 2, 1 punto**.

Al termine di ogni Gran Premio i punti ottenuti si sommano a quelli che i piloti avevano guadagnato precedentemente per formare una **CLASSIFICA GENERALE** del Campionato di Formula Dè.

19.3. - Punti Esperienza

Ai primi tre classificati della classifica finale del Campionato viene assegnato **1 PP permanente** che il Pilota ha a disposizione a partire dal Campionato dell'anno successivo e viene cumulato al PP iniziale in modo definitivo.

In ogni caso un pilota non può avere più di **3 PP permanenti** in totale.

FORMULA DE' : GRAN PREMIO di _____

CARATTERISTICHE AUTO E CONTROLLO PENALITA'

SCUDERIA :

AUTO № :

PILOTA :

Punti Pilota
1

Condizioni del tempo

Punti Meccanici

Tipo Gomme

mezzo pieno
Benzina

1 2 3
Numero Giri

Modifica Alettone si no

1 1 1 Punti Gomme

Punti Telaio 1

1 1 Punti Freni

Punti Motore 1 1

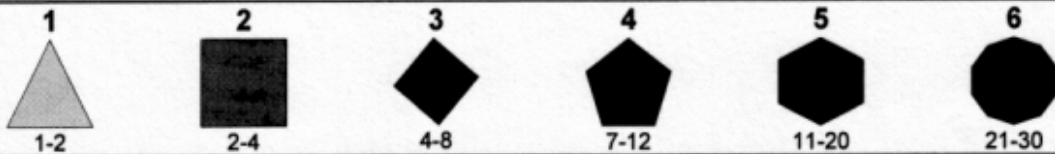
1 Punti Cambio

Punti Sospensioni 1

REGISTRAZIONE TURNI DI QUALIFICA

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--|----------------------|-----------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Tiri di dado | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| Marcia | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Penalità | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Totale turni <input type="text"/> + <input type="text"/> caselle | | Pos. Griglia <input type="text"/> | | | | | | | | | | | | |

MARCE E VELOCITA'. Nota : Con alettone V_{max} è : in 4° = 11, in 5° = 18, in 6° = 26



REGISTRAZIONE TURNI DI GARA

| Turno | Marcia | Velocità | Turno | Marcia | Velocità | Turno | Marcia | Velocità |
|-------|--------|----------|-------|--------|----------|-------|--------|----------|
| 1 | | | 21 | | | 41 | | |
| 2 | | | 22 | | | 42 | | |
| 3 | | | 23 | | | 43 | | |
| 4 | | | 24 | | | 44 | | |
| 5 | | | 25 | | | 45 | | |
| 6 | | | 26 | | | 46 | | |
| 7 | | | 27 | | | 47 | | |
| 8 | | | 28 | | | 48 | | |
| 9 | | | 29 | | | 49 | | |
| 10 | | | 30 | | | 50 | | |
| 11 | | | 31 | | | 51 | | |
| 12 | | | 32 | | | 52 | | |
| 13 | | | 33 | | | 53 | | |
| 14 | | | 34 | | | 54 | | |
| 15 | | | 35 | | | 55 | | |
| 16 | | | 36 | | | 56 | | |
| 17 | | | 37 | | | 57 | | |
| 18 | | | 38 | | | 58 | | |
| 19 | | | 39 | | | 59 | | |
| 20 | | | 40 | | | 60 | | |