

# TABELLE RIASSUNTIVE

## PNEUMATICI

Pneumatici Duri 			Gara	
			1° giro	2° giro
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	-	-
		Rettilinei	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+3	+3
		Rettilinei	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1

Pneumatici Morbidi 			Gara	
			1° giro	2° giro
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	+1	-
		Rettilinei	+1	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+3	+3
		Rettilinei	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2

Pneumatici bagnato 			Gara	
			1° giro	2° giro
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	-	-
		Rettilinei	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+1	+1
		Rettilinei	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1

## PARTENZA

D20	Effetto
1	La Vettura ha problemi in partenza. La Vettura rimane ferma e in <b>stallo</b> ; nel turno successivo può partire dalla 1° marcia senza effettuare un'altra Prova Partenza.
2 – 3	Le gomme slittano. La Vettura ha una penalità di -1 casella al Dado da 1° marcia (può anche rimanere sul posto!). Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia.
4 – 17	Partenza normale. La Vettura parte in 1° marcia.
18 – 19	Buono spunto. La Vettura ha un bonus facoltativo di 1 Casella al Dado da 1° marcia.
20	Partenza bruciante! La Vettura muove di 4 caselle. Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia.

## FRENATA D'EMERGENZA

Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7	8
PF	1	2	3*	3*	3*	3*	3*	Elimin.
PG	0	0	0	1	2	3*	3*	Elimin.
PC	0	0	0	0	0	0	1*	Elimin.

E' possibile utilizzare Punti Pilota, ma solo al posto dei Punti Struttura segnati con l'asterisco. Inoltre, se si cancella l'ultimo Punto Gomma, l'Auto va in **Testacoda**

## SCALARE PIU' MARCE

scalare 2 marce (es: dalla 6° alla 4ª):	1 PSC (Punti Cambio).
scalare 3 marce (es: dalla 6° alla 3ª):	1 PSC e 1 PF (Punti Freno).
scalare 4 marce (es: dalla 6° alla 2ª):	1 PSC, 1 PF e 1 PM (Punti Motore).

## TIRI COLLISIONE

Con un risultato di 1 su un D20 la Vettura perde 1 Punto Carrozzeria

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità:

-1	Carico Aerodinamico Alto
-1	Pista bagnata
-1	Auto per cui si effettua il <b>Tiro Collisione</b> in stallo/ in testacoda / eliminata

## TEST TENUTA DI STRADA

Con un risultato è compreso tra 1 e 4 su un D20 la vettura perde un Punto Tenuta di Strada

In caso di pista bagnata la vettura perde un Punto Tenuta di Strada con un risultato compreso tra 1 e 5

## TEST DI AFFIDABILITA' TELAISTICA

Da effettuare quando una vettura perde il suo ultimo Punto Carrozzeria e/o Punto Tenuta di Strada

D20	effetto
1 – 10	Telaio distrutto. Vettura eliminata. (Vedi paragrafo sotto)
11 – 14	Danno alle sospensioni: la Vettura compie un <b>Testacoda</b> ; acquisisce il segnalino <b>Telaio rotto</b> ; da ora in avanti <b>slitta</b> di 3 caselle in curva
15 – 18	Alettoni danneggiati: la Vettura compie un <b>Testacoda</b> ; acquisisce il segnalino <b>Telaio rotto</b> ; da ora in avanti <b>slitta</b> di 1 casella in curva
19 - 20	La Vettura compie un <b>Testacoda</b> ;

prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +3 a questo tiro per ogni Punto Box speso

Se una Vettura con il segnalino **Telaio rotto** è costretta a perdere ancora 1 Punto Carrozzeria, ripete il Test di Affidabilità Telaistica, ma con una penalità di -5 al Dado Eventi.

## VERIFICA MOTORE

Con un risultato è compreso tra 1 e 4 su un D20 la vettura perde un Punto Motore

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità:

+1	Pista bagnata
-1	Carico Aerodinamico Basso

## TESTI DI AFFIDABILITA' MECCANICA

Da effettuare quando una vettura perde il suo ultimo Punto Motore

D20	effetto
1 - 10	Il motore scoppia. Vettura eliminata. Il pilota deve <b>accostare</b>
11 - 14	la Vettura perde 1 Punto Scatola del Cambio; acquisisce il segnalino <b>Motore rotto</b> , deve scalare in 1° o 2° marcia senza pagare ulteriori PSC e il suo movimento sarà pari al valore più basso della marcia inserita.
15 - 18	la Vettura perde 1 Punto Scatola del Cambio; acquisisce il segnalino <b>Motore rotto</b> , deve scalare in 1°, 2° o 3° marcia senza pagare ulteriori PSC e, dalla 4° alla 6° marcia subisce una penalità al movimento pari alla marcia inserita
19 - 20	Il pilota deve scalare in 1°, 2°, 3° o 4° marcia senza pagare PSC

prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +3 a questo tiro per ogni Punto Box speso

Se una Vettura con il segnalino **Motore rotto** è costretta a perdere ancora un Punto Motore deve ripetere la Prova di Affidabilità Meccanica, ma con una penalità di -5 al Dado Eventi.

## FUORIGIRI

D20	effetto
1 - 3	La Vettura consuma 1PM e 1PSC.
4 - 19	La Vettura consuma 1PM.
20	Nessun consumo.

## FERITE AL PILOTA

Con un risultato uguale o inferiore alla marcia della vettura al momento dell'eliminazione, il pilota è stato ferito (aggiungi +3 se l'auto è stata eliminata per motore scoppiato e -1 se è stata eliminata tamponando un'altra vettura)

In caso di pilota ferito tira nuovamente senza modificatori:

D20	Effetto
1	Pilota è morto
2 - 3	ferita grave, il pilota salterà le prossimi tre gare
3 - 6	il pilota salterà le prossime due gare
7 - 10	il pilota salterà la prossima gara
11 - 20	lieve trauma ma alla prossima gara si riparte con una penalità di -5 al tiro griglia di partenza

## RIPARTENZA DA SAFETY CAR

Rettilineo:	4° marcia o inferiore, con <b>Fuorigiri</b> facoltativo e gratuito. E' possibile usare il Kers.
Curve da 1 sosta:	4° marcia o inferiore.
Curve da 2 soste:	3° marcia o inferiore.
Curve da 3 soste:	2° marcia o inferiore.
Box:	4° marcia o inferiore.

## FINE DELLA GARA SUDDENDEATH

Turno dopo 3h	Fine gara con
1° Turno	1 su un D20
2° Turno	1 o 3 su un D20
3° Turno	Da 1 a 6 su un D20
4° Turno	Da 1 a 12 su un D20
5° Turno e successivi	Da 1 a 19 su un D20

## SANZIONI DISCIPLINARI

D20	effetto
1 - 2	Nessun provvedimento
3 - 6	Penalità di 5 posizioni nelle qualifiche del prossimo GP; se è l'ultimo GP ritirare su questa Tabella
7 - 11	Perdita di 1 Punto Struttura (che non sia il Carico Aerodinamico) a scelta del Pilota.
12 - 15	Perdita di un Turno di gioco. Si riparte al massimo in 2° marcia, simulando uno stop and go. Tutte le eventuali soste della curva sono considerate fatte
16 - 17	Penalità di 1 punto in Classifica Generale Pilota e Scuderia
18 - 19	Penalità di 2 punti in Classifica Generale Pilota e Scuderia.
20	Penalità di 3 punti in Classifica Generale Pilota e Scuderia.