



L.I.
U.T.

20
17

Regolamento

Formula Dla LIUT 2017

Sommario

1 LA FEDERAZIONE.....	6
1.1 Premessa	6
1.2 La Storia del campionato della LIUT	6
1.3 Organizzazione.....	8
1.3.1 Il Regolamento:.....	8
1.3.2 La PistonDice	8
1.3.3 Il SITO	8
1.3.4 Facebook.....	8
1.3.5 Segreteria	8
2 Il Giocatore	9
2.1 Iscrizioni	9
2.2 Giorno di Gara	9
2.2.1 Giocatori Ritardatari	10
2.2.2 Giocatori Assenti.....	10
2.3 Comportamento dei Giocatori in gara.....	10
2.3.1 Giocatori non di Turno.....	10
2.3.2 Giocatore di Turno.....	11
2.3.3 Giocatore che ha appena terminato il Turno	11
2.3.4 Utilizzo di Cronometri.....	11
2.4 Giudici e sanzioni disciplinari.....	12
2.4.1 Compiti del Giudice	12
2.4.2 Sanzioni.....	12
3 Regolamento Campionato.....	14
3.1 Il Calendario.....	14
3.1.1 Young Drivers Test	14
3.1.2 Gli appuntamenti.....	14
3.2 CLASSIFICHE	15
3.2.1 Classifica Piloti	15
3.2.2 Classifica Costruttori.....	15
3.2.3 Coppa Huub	15
3.2.4 Classifica Pole position	15
3.2.5 Classifica Giri Veloci.....	15

3.3 LE SCUDERIE.....	16
Appaloosa	16
GutVon-Gaz	17
Lampottini	17
Lingiery-Talvolt	18
MC Sbyrrell	19
Nanny.....	19
NîkîtàVâz.....	20
Phonda.....	21
Škrota.....	21
Voolvo.....	22
3.3.1 Scuderia che corre nel circuito di casa	22
3.3.2 Ingaggio dei piloti	23
3.4 IL PILOTA.....	24
3.4.1 Carriera	24
3.4.2 Punto Carriera	24
3.4.3 Abilità Pilota Principali.....	25
3.4.4 Abilità Pilota Secondarie.....	27
3.4.5 Esperienza e Punti Pilota	27
3.4.6 Punti Pilota e nuove abilità.....	28
3.4.7 Ferite al Pilota.....	28
3.5 Trucchi Sporchi	29
3.6 GRIGLIA DI PARTENZA	31
3.6.1 Formazione Griglia di partenza.....	31
3.6.2 Griglia di partenza del primo Gran Premio.....	31
3.7 Fine Gara.....	33
3.7.1 Arrivo!.....	33
3.7.2 Sudden death.....	33
3.7.3 Doppiaggio.....	33
3.7.4 Esito Gara.....	33
4 Regolamento Tecnico	34
4.1 Strumenti di Gioco.....	34
4.2 SET UP	35

4.2.1 Componenti Tipiche:	35
4.2.2 Componenti Avanzate	36
4.2.3 Tabella riepilogativa	36
4.3 IL METEO.....	37
4.3.1 Determinazione condizioni Meteo	37
4.3.2 Variazioni delle condizioni Meteo in gara	37
4.3.3 Tabella Variazione Condizioni Meteo	37
4.4 I Pneumatici.....	38
4.4.1 Mescole da Asciutto	38
4.4.2 Mescole da Bagnato	39
5 Il Movimento	40
5.1 ORDINE DI TURNO	40
5.2 PARTENZA!.....	41
5.2.1 Evento alla Partenza	41
5.2.2 Stallo	41
5.3 Codice di guida in curva.....	42
5.3.1 Utilizzo dei Cordoli.....	42
5.3.2 Overshooting	42
5.3.3 Testacoda.....	43
5.3.4 Slittamento	44
5.4 Codice di guida in rettilineo.....	44
5.4.1 Caselle Pericolose	46
5.4.2 Muretti di Cemento	46
5.5 SCIA.....	47
5.5.1 DRS.....	49
6 Le Componenti Tipiche	50
6.1 I FRENI.....	50
6.1.1 Frenata d'emergenza.....	50
6.1.2 Eliminazione in caso di Frenata d'emergenza	51
6.1.3 Forzare il Blocco.....	51
6.2 La Trasmissione	52
6.2.1 Marce e Cambio.....	52
6.2.2 Heavy Downshift.....	52

6.3 Motore.....	53
6.3.1 Fuorigiri.....	53
6.3.2 Macchia d’olio	53
6.4 La Carrozzeria	54
6.4.1 Tiro collisione.....	54
6.5 Sospensioni.....	55
6.5.1 Tiro Tenuta di Strada	55
6.6 Test di affidabilità	55
6.6.1 Tabella Affidabilità.....	55
6.6.2 Vettura Eliminata.....	55
6.6.3 Auto Danneggiata.....	56
7 Le Componenti Avanzate.....	57
7.1 Turbocompressore	57
7.1.1 Boost.....	57
7.1.2 Prova Turbocompressore	57
7.2 Carico Aerodinamico	58
7.2.1 Carico Aerodinamico Medio	58
7.2.2 Carico Aerodinamico Alto.....	58
7.2.3 Carico Aerodinamico Basso	58
7.3 KERS.....	59
7.4 Punti Pilota	60
Manovrabilità	60
DadoEventi	60
Testacoda.....	60
Punti Pilota in caso di Frenata d’emergenza	60
8 BOX	61
8.1 Punti Box (PX).....	61
8.2 Utilizzo dei Box	61
8.2.1 Ingresso ai Box.....	61
8.2.2 Sosta ai Box.....	62
8.2.3 Uscire dai Box	62
8.2.4 Uscita dalla Pit Lane.....	63
8.2.5 Ordine di turno	63

1 LA FEDERAZIONE

1.1 Premessa

FORMULA DÈ

è un gioco da tavolo che simula una gara automobilistica.

Lo scopo del gioco è vincere una gara motoristica tagliando per primi il traguardo, percorrendo una o più volte un percorso ispirato a un circuito più o meno reale con dei segnalini a forma di automobile.

Il raggiungimento dell'obiettivo può avvenire solo se si seguano determinate regole, si abbia una strategia vincente, si controlli le condizioni meccaniche della propria auto e si abbia un po' di fortuna... meglio tanta fortuna!!!

Il gioco è ancora più bello se le gare sono legate tra di loro in un campionato, piuttosto che non disputare gare singole.

Questo documento riprende le regole *avanzate* del gioco Formula Dè scritte da Eric RANDALL e Laurent LAVAUR e pubblicate nel 1991 alle quali sono state effettuate alcune modifiche per rendere il gioco più avvincente e strategico prendendo spunto soprattutto dalla Formula 1 moderna.



Queste regole aggiuntive e innovative sono state trovate in internet, utilizzate da altre associazioni e/o gruppi di amici. Quelle ritenute più interessanti e giocabili, sono state ulteriormente modificate per far sì che fossero veloci e semplici da utilizzare in modo da rendere il gioco più fluido possibile.

Naturalmente, anche noi della LIUT, dopo 4 anni di partite in LIUT (41 gare di campionato e 9 gare rievocative/dimostrative), ci abbiamo messo lo "zampino" inserendo diverse regole di nostra invenzione.

1.2 La Storia del campionato della LIUT

(Quasi vera)



Negli ultimi mesi del 2012 i signori Bernardo Ecclepietra (ritratto in foto) e Cordell Walker decidono di fondare la Federazione Formula Dla LIUT (FFDL) con l'obiettivo di organizzare un campionato di gare automobilistiche.

Ecclepietra si occupa dell'aspetto tecnico-regolamentare, mentre Walker cerca sponsor e contatta i gestori dei circuiti dove si svolgeranno i Gran Premi, cosa che gli riesce fissando intensamente gli interlocutori e senza dire una parola. Bernardo si rende subito conto delle potenzialità economiche del campionato e prima che arrivi San Silvestro ha già sbattuto fuori dall'organizzazione Cordell, rubandogli i contratti con i vari circuiti e diventando l'unico indiscusso signore della FFDL.

Il campionato, al quale si sono iscritte cinque scuderie provenienti da altrettante nazioni di grande cultura motoristica: Italia, Germania, Francia, Giappone e Inghilterra, prende il via il 19 febbraio 2013 composto da cinque gare tutte in circuiti americani di lunga tradizione, come il circuito di Laguna Seca con il suo

“cavatappi”, Watkins-Glen, che ospitò le gare di Formula 1 negli anni settanta, per concludersi nel mitico tracciato di Indianapolis.

Ogni scuderia porta due piloti, e le auto, dato il poco tempo a disposizione, sono tutte di derivazione dalle categorie inferiori Formula Dè.

Oltre al campionato Ecclepietra organizza anche eventi di contorno. Nel 2013 si è disputata una gara rievocativa, sul circuito del Nürburgring, auto storiche del campionato di Formula 1 del 1976 guidate.

Nell'autunno del 2013, iniziano i preparativi per la stagione 2014. Le cinque scuderie che hanno corso nel 2013 confermano la loro volontà di gareggiare anche l'anno successivo, mentre si rifà vivo Cordell Walker, che porta una valigia piena di dollari con l'intenzione di iscrivere al campionato la nuova scuderia da lui fondata: l'Appaloosa.

Ecclepietra non ha problemi ad accogliere l'ex-socio e altre scuderie, che arrivano dai mercati emergenti, portando soldoni al signore della FFDL, e quando ci sono i soldi non ci sono problemi. Ecclepietra organizza ai primi di gennaio un Young Drivers Test sul circuito di Barcellona per trovare nuovi piloti.

Bella mostra di sé fa “Little” John Mcpherson (Fabio) che si aggiudica la gara, ma il vero successo l'ottiene Ecclepietra che riesce ad iscrivere 10 scuderie per il 2014, anche se una scuderia, la russa NikitaVaz, non riuscirà mai a partecipare per mancanza di piloti.

Il mondiale si svolge in 6 date con due Gran Premi per ogni data, ad ogni Gran Premio partecipano 9 piloti. Il campionato comincia il 21 gennaio 2014 e tocca tutti i continenti.

Eventi speciali di contorno sono una gara storica con auto del 1957 sull'enorme circuito di Zandvoort e una gara in memoria di Ayrton Senna disputata a Imola con auto del 1989.

Nel 2015 il test drive è in Bharain per provare il nuovo regolamento. Come l'anno precedente il campionato si svolge durante sei date con 8 scuderie e 16 piloti iscritti; NikitaVaz e Voolvo rimangono alla porta, ma a campionato inoltrato la Voolvo riesce ad iscrivere due nuovi piloti. Tutti gli anni alcuni piloti abbandonano il campionato, ma vengono sostituiti da nuovi giovani drivers

Intanto nelle strade di Chicago si è corsa una gara clandestina con macchine tamarre stile Fast&Fourious.

Anche il 2016 vede coinvolte nove scuderie e 18 piloti tra cui 6 nuovi piloti. Il test Drive si è svolto in Sud Africa, con la vittoria di uno dei giovani piloti: Daisy Duke.

Eventi speciali sono stati la seconda edizione di una corsa tamarra tra i container di un porto, in cui i piloti hanno percorso i tre anelli del circuito nell'ordine da loro preferito; e la rievocazione storica di una gara di Formula 1 svoltasi a Long Beach nel 1979.

Albo D'oro

Campionato Piloti

2013 Mr. Magoo (Domenico G.)
 2014 Randy Savage (Marco Ds.)
 2015 Giovanni Giustini (Claudio T.)
 2016 Billy Badguy (Fabio M.)

Poleman

2013 Alex Faprest (Davide M.)
 2014 Alex Faprest (Davide M.)
 2015 Giovanni Giustini (Claudio)
 2016 Sergio Senna (Sergio B.)

Campionato Costruttori

2013 GutVon-Gaz (Domenico G. e Luca M.)
 2014 Appaloosa (Marco Ds. e Andrea C.)
 2015 Nanny (Andrea Sig. e Davide dL.)
 2016 GutVon-Gaz (Enrico C e Sergio B.)

Coppa Huub

2013 Otto Lümacher (Ivan)
 2014 Otto Lümacher (Ivan)
 2015 Peter Perfect (Andrea C.)
 2016 Billy Badguy (Fabio M.)

The Faster

2013 Vince Diamods (Umberto)
 2014 Asso (Carlo)
 2015 Otto Lümacher (Ivan)
 2016 Erik Field (Enrico C.)

1.3 Organizzazione

Il Campionato di Formula Dla LIUT 2017 è organizzato dalla FFDL (Federazione Formula Dla LIUT), di proprietà del sig. Bernardo Ecclepietra, sotto il patrocinio e fondamentale ausilio dall'associazione LIUT, senza la quale la FFDL, e di conseguenza il Campionato di Formula Dla LIUT non esisterebbe. Di seguito vengono elencati i mezzi utilizzati dalla FFDL per la divulgazione delle informazioni.

1.3.1 Il Regolamento:

Si tratta di questo documento suddiviso in due parti:

Il [Regolamento del Campionato](#), che illustra come si svolgerà il Campionato Formula Dla Liut 2017, le modalità di iscrizione delle scuderie e dei piloti, come vengono stilate le classifiche dei Gran Premi e del Campionato. Inoltre indica ***il comportamento che i piloti devono tenere durante la gara, comportamento che tutti i piloti devono dichiarare di conoscere, accettare ed attuare.***

Il [Regolamento Tecnico](#), che riguarda le norme per disputare la gara, le regole del gioco oltre ad indicare le disposizioni per la progettazione e costruzione della vettura che gareggeranno nel campionato.

1.3.2 La PistonDice

E' il bollettino ufficiale della FFDL nella quale si possono trovare: il resoconto dei Gran Premi svolti, l'aggiornamento delle classifiche, tutte le comunicazioni ufficiali della FFDL come, a titolo esemplificativo, sanzioni disciplinari, modifiche delle date dei Gran Premi, modifiche dei regolamenti.

La PistonDice è sempre reperibile dal Sito.

1.3.3 Il SITO

Nella pagina della Formula Dla LIUT, messa a disposizione dall'associazione LIUT: www.Liut.to.it, sono pubblicati tutti i documenti di cui sopra, oltre a resoconti succinti dei Gran Premi, statistiche dei piloti e scuderie, eventi di contorno e altre amenità.

1.3.4 Facebook

Avvisi, interviste e soprattutto sfottò sono nel gruppo Facebook dove ogni pilota viene associato al momento dell'iscrizione alla FFDL. I piloti possono fare reclami, contestazioni o esprimere pareri in questo gruppo. I piloti che salgono sul podio in un gran premio hanno l'obbligo di rilasciare un'intervista, obbligo morale per tutti gli altri partecipanti al gran premio

1.3.5 Segreteria

Eventuali comunicazioni, richieste di qualsiasi tipo relativamente al campionato possono essere indirizzate direttamente al segretario personale di Bernardo Ecclepietra, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile su Facebook oppure tramite e-mail all'indirizzo zio.woshie@yahoo.com o telefonicamente al 340 4050790

buon divertimento

2 Il Giocatore

La Federazione Formula Dla LIUT si impegna nell'organizzare il campionato e gli eventi nel miglior modo possibile in modo che i giocatori possano divertirsi e passare delle belle serate. I giocatori, dal canto loro, hanno l'obbligo di non ostacolare la federazione nel suo intento e di non rovinare il divertimento agli altri giocatori. Questo principio fondamentale si esplica nel mantenere un comportamento di rispetto reciproco nei confronti degli altri giocatori e della FFDL.

Sempre nell'ambito del rispetto reciproco, la FFDL auspica che, da parte di ciascun giocatore, vi sia un'attenta valutazione di intenti e ponderazione del tempo a disposizione. Ogni giocatore valuti con attenzione la propria scelta di iscriversi al Campionato, lo faccia con voglia e convinzione, per portare a termine tutte le proprie gare, nel rispetto dell'organizzazione e degli altri piloti.

Il giocatore si impegna a comunicare tempestivamente alla [segreteria](#) della FFDL eventuali assenze o ritardi alle partite, in modo che la FFDL stessa sia in grado di adottare gli opportuni correttivi.

Se il giocatore si rende conto di non poter/voler portare a termine l'impegno preso, deve comunicarlo alla [segreteria](#) in modo che possa prendere le misure necessarie affinché gli altri giocatori non siano danneggiati.

2.1 Iscrizioni

Per partecipare al Campionato di Formula Dla LIUT 2017 un giocatore deve iscrivere il proprio pilota; l'iscrizione è riservata ai soci LIUT regolarmente iscritti per l'anno 2017, è gratuita e comporta l'accettazione e l'osservanza di quanto descritto nel presente Regolamento ed in particolare quanto indicato nel capitolo intitolato: [Comportamento dei giocatori in gara](#).

IMPORTANTE: Si prega, chi fosse interessato all'iscrizione, di comunicarlo alla [segreteria](#) il prima possibile, in modo che la FFDL possa stilare il calendario e verificare l'iscrizione delle scuderie e dei piloti

All'atto dell'iscrizione ciascun Giocatore dovrà indicare il **nome del proprio Pilota**, la **nazionalità del pilota**, uno o più **numeri di gara preferiti** eventualmente una immagine che lo rappresenti (la FFDL si riserva il diritto di modificare tali scelte); inoltre deve indicare **5 scuderie preferite**.

Durante il Gran Premio di casa, o altro Gran Premio scelto dalla FFDL, il pilota usufruirà, solo per quel Gran Premio, di una [Abilità Pilota secondaria](#) o di un [Trucco Sporco](#), a sua scelta, determinati casualmente.

2.2 Giorno di Gara

La FFDL farà in modo che all'ora indicata per l'appuntamento, generalmente alle ore 21:00, il tabellone con il circuito sia già pronto per la gara, con le auto già disposte sulla griglia di partenza.

Quindi la gara inizierà all'ora stabilita per l'appuntamento, solitamente le 21:00, momento in cui il giocatore in Pole Position tirerà per le condizioni meteo e poi si potrà cominciare con il primo turno.

Di conseguenza è fatto obbligo, per i giocatori, di avere preparato il [Set Up](#) prima dell'orario della partenza.

Qualora il giocatore non avesse fatto provveduto, costringendo a ritardare la partenza, dovrà partire dalla casella di uscita dei Box in 1° marcia, senza effettuare la [prova partenza](#), dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella e la sua piazzola in griglia sarà lasciata vuota.

Inoltre, se il giocatore fosse senza [Set Up](#) e le condizioni meteo fossero già state determinate, dovrà scegliere il [Carico Aerodinamico Medio](#).

2.2.1 Giocatori Ritardatari

I giocatori ritardatari devono comunicarlo alla FFDL, indicando il Carico Aerodinamico e la scelta del pneumatico in caso di sereno, variabile o pioggia. Queste vetture saranno guidate, per i primi turni, dagli altri giocatori al meglio delle loro possibilità. Se il ritardo dovesse prolungarsi le auto dovranno ritirarsi e si considereranno come non avessero partecipato al Gran Premio.

Se il pilota non ha comunicato il suo ritardo, oppure il carico aerodinamico e/o la scelta dei pneumatici, la sua piazzola in griglia sarà lasciata vuota e il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza effettuare la [prova partenza](#), dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella.

Se dovesse essere già iniziato il secondo giro, il Pilota ritardatario non potrà partecipare alla gara.

2.2.2 Giocatori Assenti

nel caso in cui un giocatore non possa presenziare ad un Gran Premio ed abbia comunicato la sua assenza, , può chiedere ad un altro socio LIUT, o al compagno di scuderia, di sostituirlo.

Il sostituto correrà in nome e per conto del giocatore assente collezionando punti per tutte le Classifiche del campionato; è onere del Giocatore accertarsi che il suo sostituto conosca il Regolamento ed in generale il funzionamento del gioco. Un giocatore può essere sostituito una sola volta in tutto il campionato

Nel caso in cui la situazione dovesse ripetersi, il sostituto correrà in nome e per conto proprio, conquistando punti per se stesso nelle varie classifiche personali e per la scuderia nella classifica costruttori. Se non vi fosse un sostituto, il compagno di Scuderia può guidare la sua vettura conquistando punti solo per la classifica costruttori (in questo caso non può utilizzare Abilità o Punti Pilota del pilota sostituito, ma solo le caratteristiche della vettura).

2.3 Comportamento dei Giocatori in gara

Formula Dè è un gioco a turni, cioè ogni giocatore deve aspettare che tutti gli altri giocatori abbiano effettuato il proprio turno per poter giocare... quindi è necessario che ogni giocatore gestisca il proprio turno nel miglior modo possibile cercando di velocizzare i tempi, sia per rispetto nei confronti degli altri giocatori, sia per non protrarre la partita ad un orario insopportabile.

Durante la partita i giocatori possono vivere tre momenti diversi:

- Giocatore NON di Turno
- Giocatore di Turno
- Giocatore che ha appena terminato il Turno

2.3.1 Giocatori non di Turno

Questo è il momento in cui il giocatore non è impegnato attivamente nel gioco, in quanto è il turno di un altro giocatore. Al massimo gli può essere richiesto di effettuare dei Test.

In questo momento il giocatore deve studiare la propria prossima mossa.

Il giocatore può guardare il tabellone (consigliamo l'uso delle indicazioni presenti sulla pista per quanto riguarda la lunghezza dei rettilinei e delle curve) e su mappe fornite dall'organizzazione (sul sito sono presenti le immagini dei circuiti con le indicazioni delle lunghezze dei rettilinei e delle curve).

Per rispetto del giocatore di turno è assolutamente VIETATO contare le caselle sul tabellone avvicinandosi ad esso, toccandolo con le dita o altre appendici. Il giocatore di turno deve essere completamente libero di effettuare la propria mossa.

2.3.2 Giocatore di Turno

Conformemente alla sequenza indicata nel capitolo "[Ordine di turno](#)", il giocatore, nel proprio turno deve:

1. **IMMEDIATAMENTE** dichiarare la marcia innestata e l'eventuale utilizzo di KERS e/o abilità speciali
2. Tirare i relativi dadi

QUANDO ARRIVA IL PROPRIO TURNO IL GIOCATORE DEVE TIRARE I DADI!!!!

Immediatamente: Senza indugio, subito, rapidamente, prontamente, un istante dopo

3. Indicare sul tabellone in modo chiaro, il percorso che intende effettuare in base alla velocità, aggiungendo/sottraendo i vari bonus al movimento. Tutto questo **SENZA** spostare la vettura
4. Solo dopo aver deciso la casella di destinazione, ammettendo che il percorso sia valido, spostare la vettura (se dovesse iniziare a muovere l'auto prima di aver deciso la casella di destinazione, non potrà tornare indietro in nessun caso e dovrà completare il movimento).
5. Incrementare il movimento grazie all'utilizzo di particolari componenti e, se grazie a questo movimento, si entra in una curva applicare tutte le regole relative allo [slittamento](#)
6. Tutti i piloti che devono effettuare dei test li effettuano
7. Cancellare dalla propria scheda, tutti i **Punti Struttura/Assetto (PA)** utilizzati/persi durante il turno
8. Spostare l'indicatore marcia in modo che corrisponda a quella utilizzata e appoggiarlo vicino alla propria vettura assieme ai segnalini di **Punti Struttura/Assetti (PA)** utilizzati/persi in modo che la direzione gara possa catturarne l'immagine ai fini statistici
9. Dopodiché il turno termina ed inizia il turno di un nuovo giocatore

Ogni giocatore deve effettuare la propria mossa in circa 30 secondi. Si invitano i giocatori a non abusare della pazienza degli altri piloti.

Ogni Pilota è tenuto a compiere la propria mossa in autonomia e senza ricevere consigli da altri Giocatori ad eccezione del proprio compagno di scuderia, che è l'unico autorizzato a commentare e suggerire la mossa, ma non può in nessun modo toccare la vettura o avvicinarsi al tabellone.

Si precisa inoltre che dopo aver finito il turno non si potranno più avere alcun vantaggio dimenticato.

2.3.3 Giocatore che ha appena terminato il Turno

Il giocatore che ha appena terminato il proprio turno assume il ruolo di Giudice e DEVE controllare che il nuovo giocatore di Turno effettui la propria mossa come precedentemente descritto. Che dichiari immediatamente marcia e tiri i Dadi relativi, che mostri il percorso dell'auto in modo da garantire la correttezza del movimento.

In sostanza deve:

- **Verificare che i giocatori rispettino i tempi e quanto imposto da questo capitolo;**

2.3.4 Utilizzo di Cronometri



Se si verificassero eccessivi casi di piloti che non rispettano i tempi a loro disposizione, la FFDL si riserva la facoltà di obbligare tutti i giocatori di un Gran Premio all'utilizzo di strumenti cronometrici che permettano di tenere traccia del tempo a disposizione di ciascuna Scuderia, come il DGT Cube™

In questi casi la FFDL provvederà a spiegarne il funzionamento.

2.4 Giudici e sanzioni disciplinari

Durante un Gran Premio possono capitare delle situazioni particolari che richiedono il giudizio o l'interpretazione di persone imparziali e di buon senso. Inoltre, è indispensabile che venga presa nota di alcuni avvenimenti che servono alla FFDL per le classifiche, per l'assegnazione dell'esperienza e la pubblicazione della **PistonDice**.



Oltre al [giocatore che ha appena terminato il turno](#) vi sarà un giudice nominato dalla FFDL al quale verranno affidati alcuni compiti.

2.4.1 Compiti del Giudice

Il primo compito del Giudice è quello di verificare che i giocatori abbiano letto e accettato il presente capitolo, e fare in modo che i giocatori si impegnino a rispettarlo.

Durante la gara il Giudice si dovrà distaccare dal ruolo di Giocatore nelle sue valutazioni, e dovrà:

- risolvere aspetti del gioco non previsti dal Regolamento;
- prendere nota di alcuni eventi come verrà richiesto di volta in volta dalla FFDL
- controllare la regolarità generale della gara.

2.4.2 Sanzioni

In caso di comportamenti palesemente infantili ed antisportivi, non accettazione della sorte, offese indirizzate agli altri Giocatori, imbrogli intenzionali, manovre folli a spese di altri Piloti, il non rispetto di questo capitolo, il non rispetto dei tempi, il Giudice e/o il [giocatore che ha appena terminato il turno](#)

Dovrà:

1. effettuare un richiamo verbale ufficiale (**cartellino giallo**);
2. ammonire il giocatore (**cartellino arancione**)
3. sanzionare il giocatore (**cartellino rosso**)

Il tempo dedicato al dirimere una disputa deve essere breve.

I Piloti, che non ne hanno titolo, non devono commentare o “dire la loro” in sede di giudizio, sia per velocizzare i tempi, sia per non condizionare il parere del Giudice o stimolare le reazioni dei sanzionati, eventuali pareri non richiesti potrebbero essere puniti.



In sede di valutazione della presunta irregolarità, si ricorda che è assolutamente legittimo difendere la propria posizione o quella del proprio compagno di scuderia. Inoltre è opportuno considerare che un Pilota

dovrebbe sempre cercare di andare il più velocemente possibile, anche in relazione alle condizioni della propria Vettura: un piccolo rischio per se stessi può giustificare un grosso rischio per l'avversario; se ad esempio, una Vettura con molti **Punti Carrozzeria (PC)** causa un **Tiro Collisione** contro una Vettura che ne ha uno solo rimasto, ciò non vuol dire che il Pilota in questione abbia commesso una scorrettezza, avendo investito più **Punti Struttura/Assetto (PA)** nell'affidabilità che nella velocità della sua Vettura. Al contrario è considerato antisportivo cercare deliberatamente di danneggiare un avversario senza avere un vantaggio. Tuttavia, data l'impossibilità di stilare una precisa casistica, la scelta rimane ad insindacabile giudizio del Giudice.

I giudici possono sanzionare immediatamente un pilota con:

- **Drive Through:** Perdita di un Turno di gioco (soprattutto per quei giocatori che non rispettano i tempi del turno di gioco)
- **Stop and Go:** Perdita di un Turno di gioco. Si riparte al massimo in 2° marcia;
- perdita di un **Punto Struttura/assetto** di una componente tipica determinata dal pilota

Il giudice può decidere di prendere una decisione in un momento successivo al termine della gara demandandola alla FFDL, relazionando su quanto avvenuto. La FFDL può sentire le parti, oltre che i giudici e decidere la punizione che meglio ritiene, a titolo di esempio può:

- penalizzare il pilota e la scuderia con penalità in classifica
- penalizzando il pilota retrocedendolo da 3 a 5 posizioni nella griglia di partenza del Gran Premio Successivo
- Sospendere il pilota per un numero di gran premi variabili
- Squalificare ed espellere il pilota

3 Regolamento Campionato

3.1 Il Calendario

Il calendario fissa le date e gli orari, i circuiti, le scuderie e i piloti che disputeranno le gare valide per il Campionato di Formula Dla LIUT 2017.

Viene comunicato agli iscritti tramite il sito, il gruppo facebook e la rivista Pistondice.

Il calendario comprende **6 Appuntamenti** preceduti da un Gran Premio per **Young Drivers Test**.

Eventuali modifiche al calendario verranno comunicate con i mezzi di cui sopra.

3.1.1 Young Drivers Test

Young Drivers Test, che quest'anno si disputerà ad Abu Dhabi il **24/01/2017** è aperto a tutti i soci della LIUT, anche coloro che non vogliono partecipare al campionato, i quali potranno gareggiare per provare il gioco e decidere se iscriversi al campionato, mentre, chi ha già deciso di iscriversi, avrà la possibilità di cimentarsi con le regole del 2017.

L'esito di questo Gran Premio NON conferirà punti validi per il Campionato di Formula Dla LIUT, ma i Piloti potranno accumulare esperienza e potranno avere benefici per la composizione della griglia di partenza del primo Gran Premio valido per il Campionato.

L'organizzazione del Gran Premio verrà decisa con l'approssimarsi dell'evento.

3.1.2 Gli appuntamenti

Ad ogni appuntamento si correranno un numero di Gran Premi che dipende dal numero di giocatori presenti tra gli iscritti al Campionato Formula Dla LIUT 2017 tenendo presente che per ogni Gran Premio possono gareggiare un massimo 10 vetture; quindi, è possibile, che i partecipanti vengano suddivisi tra due o più Gran Premi nel modo più equo possibile.

L'organizzazione cercherà di fare in modo che i piloti corrano sempre con avversari diversi per quanto possibile.

Le gare del Campionato si svolgeranno, principalmente, presso l'associazione LIUT, con date ed orari previsti dal Calendario Ufficiale.

I giocatori devono avere già preparato il Set-Up della propria auto **PRIMA** dell'inizio del Gran Premio

Qualunque variazione di programma sarà comunicata in modo ufficiale sulla PistonDice, sul sito www.liut.to.it. (l'organizzatore tenterà, nel limite del possibile, anche di avvisare tramite sms, il gruppo Facebook e Forum della LIUT)



3.2 CLASSIFICHE

In base alle prestazioni ottenute da un pilota in ogni Gran Premio, egli acquisisce dei punti validi per le cinque classifiche, del Campionato Formula Dla LIUT 2017.

3.2.1 Classifica Piloti

In base alla sua posizione finale di ogni gara, ogni pilota acquisisce dei punti come da [Tabella punti per gara](#)

Alla fine delle 6 Gare, il Pilota che ha totalizzato il maggior numero di punti sarà proclamato Campione.

- In caso di pari merito, si considerano i migliori piazzamenti validi (chi ha vinto più gare, eventualmente i secondi posti, e così via)
- In caso di ulteriore parità si considera la Coppa HUUB
- In caso di ulteriore parità si considera l'ordine di arrivo dell'ultimo Gran Premio.

3.2.2 Classifica Costruttori

Ad ogni Gara, ogni scuderia ottiene la somma dei punti conquistati dai suoi piloti.

Alla fine delle 6 Gare, la scuderia che totalizza il maggior numero di punti sarà proclamata Campione.

- In caso di pari merito, si considerano i migliori piazzamenti validi (la scuderia che ha vinto più gare, eventualmente i secondi posti, e così via)
- In caso di ulteriore parità si considera la scuderia con il pilota con la posizione migliore nella Classifica Piloti
- In caso di ulteriore parità si considera l'ordine di arrivo dell'ultimo Gran Premio.

3.2.3 Coppa Huub

Alla fine di ogni Gran Premio, ogni pilota guadagna 1 punto per ogni posizione guadagnata rispetto alla partenza della gara, mentre perde 1 punto per ogni posizione persa rispetto alla posizione di partenza. Se un pilota non partecipa ad una gara perde 3 punti in questa classifica.

Alla fine delle 6 Gare, viene proclamato vincitore della coppa Huub il pilota con la somma algebrica più alta.

- In caso di parità si considera vincitore chi avrà recuperato più posizioni in un singolo Gran Premio
- In caso di ulteriore parità si confronterà il secondo risultato migliore e così via
- In caso di ulteriore parità.... Sorteggio!!!! (e basta)

3.2.4 Classifica Pole position

Il pilota, che al termine delle 6 Gare, avrà ottenuto più *Pole Position* sarà proclamato **Poleman**

- In caso di parità si considera vincitore chi avrà ottenuto più *SuperPole*
- In caso di ulteriore parità si considera vincitore colui che avrà ottenuto per primo la *SuperPole*.
- In caso di ulteriore parità si considera vincitore chi avrà ottenuto per primo il maggior numero di Pole Position

Definizioni:

- *Pole Position*: partenza in prima posizione al proprio tavolo
- *Super Pole*: colui che ha ottenuto il tempo migliore tra tutti i tavoli della gara

3.2.5 Classifica Giri Veloci

Il pilota, che al termine dei 6 *Appuntamenti* previsti, avrà ottenuto più Giri Veloci sarà proclamato **The Faster**

- In caso di parità si considera vincitore chi avrà effettuato per primo il maggior numero di giri veloci

3.3 LE SCUDERIE

Il numero di scuderie che partecipano al Campionato della Formula Dla LIUT dipende, ovviamente, dal numero di giocatori iscritti.

Nel 2013 è stato imposto un limite di 10 Piloti divisi in 5 scuderie, limite ampiamente superato nel 2014, 2015 E 2016 con l'iscrizione di 18 Piloti, e di 10 scuderie (anche se una non ha mai partecipato al Campionato).

Le Scuderie hanno diversi stili, caratteristiche e dispositivi che le rendono uniche e particolari. Tali peculiarità hanno la precedenza sulle regole generali esposte nel Regolamento Gara, e funzionano solo se i Piloti li usano per tempo e correttamente.

Ecco una presentazione delle 10 Scuderie storiche in ordine alfabetico:



Appaloosa



Nazionalità: Americana

Livrea: Nera

Peculiarità: Ricchezza e arroganza

Campione del mondo piloti 2014

Campione del mondo costruttori 2014

Cordell Walker è un ricco allevatore di cavalli texano, molto ricco, ha fatto il suo primo milione di dollari all'età di sei anni grazie alla fatina dei dentini (i denti che lasciava sotto il cuscino però non erano i suoi). Durante una sua partecipazione a "Chi vuol essere milionario", Cordell Walker ha detto: "Io" e ha vinto. Appassionato di motori fonda, insieme a Ecclepietra, la Federazione Formula Dla LIUT (FFDL), ma si ritira subito dalla dirigenza per costituire una propria scuderia.

Walker prova personalmente le vetture che escono dalla propria factory assieme ai piloti ufficiali e appena partiti li ha già doppiati. Ecco cosa si dice in giro di Cordell Walker:

Quando Cordell Walker parla a vanvera, vanvera risponde. Cordell Walker non legge i libri, li fissa fino a quando non ottiene le informazioni che gli servono. Le lacrime di Cordell Walker curano il cancro, peccato che lui non abbia mai pianto. Non esiste la teoria dell'evoluzione, ma solo una lista di creature a cui Cordell Walker permette di vivere. Cordell Walker dona frequentemente sangue alla Croce Rossa... non il suo. Cordell Walker perse la verginità prima di suo padre. Cordell Walker beve napalm per calmare il bruciore di stomaco. Cordell Walker è stato capace di vincere una partita a scacchi anche dopo che gli avevano mangiato il re. Cordell Walker ha contato fino ad infinito... due volte. Anche Cordell Walker ha un cuore e lo usa come portachiavi. Cordell Walker non porta l'orologio... decide lui che ora è. Tra i gadget del coltellino svizzero di Cordell Walker c'è Mac Gyver. Una volta Cordell Walker ha posato nudo per un'opera d'arte: la Colonna Traiana. Alla domanda di una giornalista: "E' vero che ha contato due volte fino ad infinito" dopo un paio di secondi Cordell Walker ha risposto: "Ora sono tre". Cordell Walker non ha bisogno di una donna per procreare: da un suo brufolo è nata la stirpe dei draghi. I rubinetti in casa di Cordell Walker non perdono, vincono. Il Santo Graal è a casa di Cordell Walker, lo usa per tenerci lo spazzolino da denti. Una notte, guardando il cielo, Cordell Walker ha unito i puntini da uno a 700.000.000.000.000.000.000, accortosi che il risultato era un suo ritratto, decise di abolire i segni zodiacali. Cordell Walker ha vinto la maratona di New York, correndo a Boston. Cordell Walker vende regolarmente la pelle dell'orso senza averlo ancora preso... una formalità. Cordell Walker ha affogato un pesce. A ogni peto di Cordell Walker l'universo si espande.

Regole Speciali

GALLERIA DEL VENTO

La vettura può usufruire della [Scia](#), e quindi del [DRS](#), anche in 3° marcia, indipendentemente dalla marcia della vettura da superare, anche se quest'ultima ha una marcia più alta (purché non sia eliminata, in [stallo](#) o in [testacoda](#)). Inoltre non ha mai penalità dovute al [Carico Aerodinamico](#) alto o basso quando effettua un [Tiro Collisione](#).



GutVon-Gaz



Nazionalità: Tedesca

Livrea: Argento

Peculiarità: Tecnologia e disciplina

Campione del mondo piloti 2013

Campione del mondo costruttori 2013 e 2016



La GutVon-Gaz ist eins gloriosen fabbriken createn da un manipolo di falorosen soldaten che hanno fatten ritorno dalla guerren.

Qvesti anni passaten in trinzea mit pidokkien und zekken haben aumentaten il cameratismen dei soldaten.

Geboren la sqvderia GutVon-Gaz fortementen foluten dagli Uffizialen Superioren und ghestiten dal sighnor Kapitanen Sigfrid Von Nibelunghen con l'ausilien del Sottotenenten di Komplementen, che fortunatamenten non fiene ascoltaten da nessunen.

La ghestionen della sqvderia si basa su ein ghegeneralen, absoluten, ziechen und totalen obbedienzen alle direttifen degli Uffizialen Superioren e del sighnor kapitanen anche a costen della fita.

Tra i responsabili della sqvderia trofiamo il medichen, che afefa studiaten da feterinarien, difentato ingheghneren meccanichen und ist capo della proghetazionen motoristischen und terrorizaten dai Vampiren. Il Cuoken continua a fare il cuoken und dalle sue zuppe prendono fiten strane und paurosen Kreaturen. Il kapocarren Franz ist coordinatoren strategie di garen, il poeten si occupen della relazionen stampa, il soldaten Humbert ist capo proghetazionen telaistischen. Il resten della truppen è difentaten meccanichen und ingheghneren.... solo la mignotten pubblichen continua a svolghere la sua nobilen attività di mignotten pubblichen.

Regole Speciali

KERS EVOLUTO

Il pilota dichiara di voler utilizzare il [KERS](#) prima di tirare il **DadoMarcia** e, una volta visto il risultato, decide quanti punti [KERS](#) vuole utilizzare; il pilota deve utilizzare almeno un punto [KERS](#)

Lampottini



Nazionalità: Italiana

Livrea: Rossa

Peculiarità: Potenza e aggressività

Coppa HUUB 2015



Il Ragioniere Ugo Lampottini è un giovane impiegato di banca, con poche ambizioni che non cercava altro, dal suo impiego, che un posto tranquillo, senza troppe responsabilità, che gli permettesse di vivere decorosamente.

Lavora all'ufficio "leasing non riscattati", gli capita sulla scrivania una pratica (cod. D.A.Vel) relativa ad una officina automobilistica completa di tutte le attrezzature, compresi due forni per la fibra di carbonio. I proprietari dell'officina non hanno riscattato il leasing e la banca deve decidere cosa fare.

L'amico d'infanzia Pacco Sofreddi, attore di nicchia ma di scarso successo, convince Lampottini e insieme vanno a visitare la factory ormai abbandonata, ma in buono stato. Sofreddi si vede già come novello Steve McQueen, ma Giorgio Lampottini ha paura di prendere iniziative e si nasconde in un altro ufficio. Ora lavora nel caveau della banca. Uno dei clienti recede dal contratto N. 666D, ma si rifiuta di ritirare il contenuto della cassetta di sicurezza lasciandolo a Lampottini: si tratta di brevetti e di progetti per motori. Mostrati a Sofreddi, quest'ultimo lo esorta a cambiare vita sostenendo che questi sono segni del destino ai quali non può sottrarsi.

Ancora una volta Lampottini è spaventato dal dover prendere iniziative, rifiuta e chiede il trasferimento: "Ufficio finanziamenti agevolati" dove viene a conoscenza di un finanziamento, in parte a fondo perduto e in parte a tasso agevolato rilasciato da un fondo privato (Lucy.Fer) per giovani imprenditori nel settore motoristico.... ormai non può più tirarsi indietro!

Richiede il finanziamento, riscatta la fabbrica, prende i progetti e con Sofreddi costituisce la scuderia Lampottini.

Grazie alle colleghe di Pacco Sofreddi non mancano ombrelline e sponsor, e meccanici ed ingegneri fanno a gara per essere assunti dai due imprenditori. Ugo Lampottini, ormai Team Principal, continua ad avere difficoltà a prendere decisioni strategiche, è sempre in dubbio, non sa mai cosa scegliere e vige sovrana l'anarchia, Sofreddi insiste nel volere un cambio a cloche invece dei paddle, donne in abito succinto si aggirano tra i meccanici, ma tutto continua stranamente a funzionare.

Caratteristico il suono del motore quando viene acceso, per alcuni secondi si sente una specie di risata diabolica (UAH AH AH).

Regole Speciali

TURBOCOMPRESSORE POTENZIATO

Quando il pilota utilizza il **Boost** ed effettua la [Prova Turbocompressore](#), con un risultato di 16+ non ha nessun consumo.

Lingieri-Talvolt



Nazionalità: Francese

Livrea: Blu

Peculiarità: affiatamento e raffinatezza

Coppa HUUB 2013 - 2014

C'è chi nasce con la camicia, Jan Lui David è nato con la matita in una mano e il pettine nell'altra. Stilista di prim'ordine, sempre pronto a disegnare un bozzetto. Appena tredicenne entra come apprendista nel laboratorio: "Da Tony, tagliato ai capelli", dove si distingue per le sue idee innovative e per tagli di capelli con alettoni e ardite appendici aerodinamiche.



A diciassette anni lascia il laboratorio per dedicarsi all'alta moda, le sue sfilate diventano famose per minigonne e spoiler. Col crescere della sua fama crescono le offerte di lavoro, i suoi bozzetti fanno il giro del mondo, lo voglio Versace, Cavalli, Valentino, Giugiaro e Pininfarina.

La svolta della sua carriera avviene quando incontra nel salone di bellezza La Coccinella, il famoso chef appassionato di motori Alain Tost. Tra i due nasce subito un'intesa e decidono di fondare la scuderia Lingieri-Talvolt, con Alain Tost sperimentatore di nuovi tipi di alimentazione motoristica (mais, ceci, bava di lumaca...) e Jan Lui David che da sfoggio delle sue qualità di designer.

Inutile dire che è la scuderia più fashion di tutto il paddock, i meccanici sono i più eleganti con le tute cucite su misura e l'immancabile "empty pocket pochette. Non mancano le novità tecniche tra cui l'utilizzo della lacca per capelli al posto della vernice e lo strutto al posto dell'olio motore.

Regole Speciali

SOSPENSIONI ATTIVE

Il pilota ha un bonus di +1 quando effettua un [Tiro Tenuta di Strada](#), che diventa +2 quando la vettura rimane con un solo **Punto Sospensioni (PS)**.

MC Sbyrrell



Nazionalità: Inglese

Livrea: Verde

Peculiarità: Affidabilità e prestigio

Il conte Charles McSbyrrell, discendente di una nobile famiglia inglese imparentata con le più importanti famiglie aristocratiche dell'isola britannica, era un uomo a cui piaceva enormemente la vita mondana, e sperperò tutte le ricchezze di famiglia in donne, auto di

lusso e gioco d'azzardo.



Fu così che Oliver McSbyrrell ereditò dal padre solo il titolo nobiliare. Fortunatamente, essendo il Conte Oliver McSbyrrell un uomo capace, sta riabilitando il buon nome della famiglia... proprio il buon nome no! Più che altro si sta sistemando finanziariamente, per quanto riguarda il buon nome le cose sono peggiorate, tant'è che se non fosse per alcune foto compromettenti di alcune personalità importanti, in possesso del conte Oliver McSbyrrell, probabilmente sarebbe già stato cacciato dall'isola britannica.

Come suo padre ama i motori, ed appena sentito della Formula Dla LIUT ha costituito, in men che non si dica e con l'appoggio di alcuni personaggi poco raccomandabili, una propria scuderia alla quale ha dato il proprio nome e che segue personalmente quale team principal.

Si aggira tra i box con la sua bombetta, un monocolo all'occhio destro e abiti un po' lisi. La scuderia, certamente, non naviga nell'oro e spesso ha problemi finanziari, a volte i meccanici si lamentano per la mancanza di attrezzatura o pezzi di ricambio, che prontamente il conte Oliver McSbyrrell provvede a rifornire... e allora sono i meccanici delle altre scuderie a lamentarsi della mancanza di attrezzature o pezzi di ricambio.

Tutti nel paddok lo guardano con attenzione e timore, spesso è al telefono con un certo Bing del quale non si sa bene se sia un suo talent scout per futuri piloti, o un uomo abile nel trovare ingegneri e meccanici, o semplicemente il suo ricettatore di fiducia.

Bernardo Ecclepietra stima moltissimo il conte Oliver McSbyrrell con il quale condivide alcuni affari oscuri e di cui apprezza le capacità manageriali.

Regole Speciali

CHASSIS A STRUTTURA RINFORZATA

Quando è di turno ed effettua un [Tiro Collisione](#), considera sempre il valore della curva pari a 0.

Se non è di turno e deve effettuare un [Tiro Collisione](#), considera sempre il valore della curva pari a 1.

Nanny



Nazionalità: Indiana

Livrea: Arancione

Peculiarità: manodopera e misticismo

Campione del mondo costruttori 2015

Quando il maestro Tremal-Naik portò per la prima volta il suo allievo Batu fuori dalla grotta di meditazione, l'allievo Batu vide per la prima volta un'ape cross Piaggio e ne rimase turbato. Il giorno dopo l'allievo Batu uscì dalla grotta ma non riuscì a vedere l'ape cross Piaggio, nonostante essa fosse ancora lì. Il maestro Tremal-Naik allora disse "Verrà il giorno in cui rivedrai l'ape cross Piaggio con occhi diversi, allora non sarai più allievo". "Sarò un maestro?" chiese Batu. "No. Sarai colui che vede l'ape cross Piaggio con occhi diversi"



Quando l'allievo Batu divenne colui che vede l'ape cross Piaggio con occhi diversi allora il maestro Tremal-Naik chiamò a sé l'amico Yanez de Gomera e gli disse "Il momento è giunto per partecipare al Campionato di Formula Dla LIUT" e così fu.

Scuderia alquanto particolare con tutti i meccanici e gli ingegneri vestiti con il trichivara arancione, testa e barba rasata. Prima di effettuare qualsiasi operazione sulla vettura (che siano modifiche d'assetto o riparazioni) preparano delle offerte agli dei, cantano delle litanie e suonano campanelli. Inoltre, nell'abitacolo della vettura, il cambio è a forma di Shiva e Ganesh

La strategia è dettata dal carismatico Tremal-Naik che tutti chiamano "maestro" e al quale tutti chiedono consiglio.

Un giorno il capomeccanico Koa chiese al maestro Tremal-Naik quale grado di campanatura fosse migliore e lui rispose: "Vettura è come scoiattolo Neka che correva su prato. Correva così tanto che non si accorse di essere arrivato alla tana. Quindi tornò indietro e butto le ghiande nel fiume": Vinsero la gara!

Anche i piloti si affidano alle sagge parole del maestro Tremal-Naik. Una volta un pilota era crisi di gomme e chiese via radio cosa avrebbe dovuto fare e il maestro Tremal-Naik disse: "Gomme sono come foglia di gelso. Il baco trova sempre foglia di gelso se la cerca, ma gli uccelli dall'alto non la distinguono" Vinsero la gara

Regole Speciali

COMPONENTI A BASSO COSTO

In fase di [Set Up](#) le vetture hanno **3 Punti Struttura/Assetto (PA)** in più, ma i test di [Tiro Collisione](#), e [Tiro Tenuta di Strada](#) subiscono un'ulteriore penalità di -2, inoltre il [Fuorigiri](#) (e quindi la perdita del **Punto Motore**) avviene con un risultato di 1 punto inferiori rispetto al normale (19+ anziché 20 in 5° marcia e 29+ anziché 30 in 6° marcia).

NîkîtâVâz



Nazionalità: Russia

Livrea: Rosa/Azzurro

Peculiarità: operatività e spionaggio

Fino al 27 dicembre 2013 nessuno conosceva la NîkîtâVâz, nessuno aveva mai visto la Factory a San Pietroburgo. Anche da un immagine del satellite, la zona in cui sorge la fabbrica, mostrava solo campi e boschi.

Poi, il 27 dicembre 2013, la NîkîtâVâz ottiene il permesso di partecipare al Campionato di Formula Dla LIUT 2014 e per incanto spunta fuori la fabbrica dove prima c'era il nulla.

Si sa pochissimo di questo team, il proprietario sembra essere una donna, probabilmente si chiama Nîkîtâ e dovrebbe essere un ex-generale del KGB, ultima discendente di una famiglia nata nei primi anni del novecento da una relazione clandestina tra Grigorij Efimovič Rasputin e Mata Hari.

Uno dei problemi principali della NîkîtâVâz è il reclutamento di piloti, infatti, alcuni di essi, che avevano partecipato ai test invernali, sono stati vittime di fatali incidenti inspiegabili; analoga sorte è toccata ad alcuni ingegneri russi, che alcuni giorni dopo aver rescisso il contratto, sono stati trovati morti in circostanze misteriose.



Regole Speciali

SPIE OVUNQUE

Ad ogni gara, entrambe le vetture acquisiscono la caratteristica di una scuderia scelta dai piloti della NikitaVaz tra quelle che disputano lo stesso Gran Premio che corre la NikitaVaz; entrambe le vetture devono avere la stessa caratteristica.

Phonda



Nazionalità: Giapponese

Livrea: Gialla

Peculiarità: Innovazione ed equilibrio

Campione del mondo piloti 2015

Nella prima metà degli anni '70 il Dr. Procton, uno dei più valenti scienziati giapponesi, diviene capo del Laboratorio di Ricerche Spaziali. Il suo sogno è quello di perlustrare e scoprire i segreti del cosmo e magari di venire in contatto con altre forme di vita extraterrestri.

La prima forma di vita aliena che incontra è Duke Flead, quasi morente, appena scampato al disastro del suo pianeta; lo soccorre, lo adotta e gli dà il nome di Actarus.

Il laboratorio, nato con lo scopo della ricerca, ben presto si trasforma in un punto di appoggio per Goldrake e una base di difesa per il nostro pianeta contro gli attacchi alieni. Il Dr. Procton, che può sembrare un freddo accademico, in realtà ha votato tutto se stesso al sogno di aiutare l'umanità, sacrificando la sua vita e rinunciando agli affetti famigliari

Persona umile e modesta benchè la sua specializzazione sia l'astronomia, s'intende anche di chimica, biologia, medicina e ingegneria e progetta tutti i veicoli che vengono costruiti all'interno del centro di ricerche spaziali.

Dopo la vittoria contro le armate di Vega e la partenza del figlio adottivo, il laboratorio cade in un periodo di crisi. Per sopravvivere viene creato un museo accanto alla base riconvertita in Laboratorio di Analisi, Laboratorio di Genetica, Laboratorio di progettazione di apparecchiature di precisione, Laboratorio di riparazione di piccoli elettrodomestici, Bed&Breakfast, Kebab.

Con il ritorno di Koji Kabuto, amico di Actarus e collega pilota di Mega-Robot, il laboratorio vive una nuova rinascita; il Dr. Procton torna alla progettazione di veicoli coadiuvato da numerosi e fedeli ingegneri rimastigli accanto fin dai tempi del Laboratorio di Ricerca Spaziale. Viene quindi creato un team di Formula Dé, la Phonda, che vede come team principal Koji Kabuto, per lanciare sul mercato occidentale i prototipi disegnati dal Dr. Procton.



Regole Speciali

COMPONENTI PERFEZIONATI

In fase di [Set Up](#), la Vettura ha 1 **Punto Struttura/Assetto (PA)** extra.

Škrota



Nazionalità: Repubblica Ceca

Livrea: Bianca

Peculiarità: Metallurgia e pianificazione

Campione del mondo piloti 2016

Coppa HUUB 2016

La Škrota nasce come industria metallurgica pesante alla fine degli anni '50 nella città di Brno per volere dell'allora governo della Repubblica Socialista Cecoslovacca.

I compagni amministratori delegati della Škrota hanno, col tempo e con l'approvazione dei compagni operai riuniti in assemblea, cambiato la destinazione della società, passando dall'industria pesante, agli armamenti, alla costruzione di motori di grandi dimensioni, fino ad arrivare alla progettazione e costruzione di automobili tecnologicamente avanzate come prevede l'ultimo piano quinquennale.

Nonostante gli sconvolgimenti politici che sono avvenuti nella ex-Cecoslovacchia ed attuale Repubblica Ceca, l'organizzazione di questa factory non è cambiata. Tutti i compagni lavoratori prendono uno stipendio identico, che siano compagni operai, compagni impiegati, compagni ingegneri, compagni amministratori o compagni piloti di Formula Dé.

I compagni amministratori delegati redigono un piano quinquennale che viene poi approvato in assemblea da tutti i lavoratori. Questa organizzazione si riversa anche nella scuderia, dove il compagno Team Principal indica le strategie per la gara che vengono approvate, in assemblea, dai compagni meccanici, dai compagni ingegneri e dai compagni



inservienti. Questa procedura allunga un po' i tempi e determina uno scarico di responsabilità nel momento in cui le cose non vadano bene. Non è detto che nel prossimo piano quinquennale questo tipo di organizzazione non possa essere resa più snella e veloce.

Regole Speciali

TECNOLOGIA IN GHISA

Indipendentemente da altre penalità, il [Fuorigiri](#) (e quindi la perdita del Punto Motore) avviene solo se il pilota ottiene il valore massimo in 5° marcia (20) o in 6° (30) marcia; inoltre quando effettua un [Test di Affidabilità](#) utilizza il dado da 5° marcia anziché il **DadoEventi**.

Voolvo



Nazionalità: Svedese

Livrea: Viola

Peculiarità: organizzazione e cinismo

Duktig, Lekkamat, Barnslig e Pysslingar sono i nomi dei quattro amici studenti, fondatori della scuderia Voolvo.



Tutti e quattro sono usciti dall'università di Stoccolma: Geppetto Collodi, con ottimi voti e con il sogno di creare automobili sicure, a basso costo che venissero montate direttamente dall'acquirente tramite un unico attrezzo, una chiave a brugola, fornita assieme alle istruzioni ed al Kit di montaggio.

L'idea, non proprio originale, ha presentato da subito grosse difficoltà di attuazione. All'inizio la scuderia era composta solo dai quattro ingegneri e dai due piloti ai quali è stata data una chiave a brugola, le istruzioni di montaggio e tutti i pezzi necessari, ma, a parte il tempo impiegato dai due piloti per montare l'auto, durante i week-end di gara, il tempo per preparare gli assetti delle vetture era troppo lungo. Per questo motivo sono stati assunti dei meccanici, a tempo determinato, tutti con una chiave a brugola a loro disposizione.

Le cose per la scuderia sono migliorate notevolmente e i settaggi sono diventati molto più veloci, anche perchè tutto si regola con uno stesso strumento, utilizzato anche per montare e smontare i box prima della gara.

Regole Speciali

SETTAGGI RAPIDI

Grazie alla brugola magica, i piloti decidono il [Carico Aerodinamico](#) dopo aver visto le condizioni meteo, il **Punto Struttura/Assetto (PA)** per pagare l'eventuale [Carico Aerodinamico](#) **Alto o Basso**, deve essere prelevato Dai **Punti Carrozzeria (PC)**; inoltre, in caso di [sosta lunga ai box](#), possono spendere un **Punto Struttura/Assetto (PA)** per modificare il [Carico Aerodinamico](#).

Infine la scuderia è molto attenta alla sicurezza del pilota il quale ottiene un +1 sul **DadoEventi** quando tira sulla tabella delle [Ferite al Pilota](#).

3.3.1 Scuderia che corre nel circuito di casa

Quando una scuderia corre il Gran Premio di casa, o uno determinato dalla Federazione Formula Dla LIUT, tutto il team vuole fare bella figura e la scuderia acquisisce, per quel Gran Premio, l'abilità speciale:

MECCANICI AFFIATATI: in caso di [sosta veloce ai box](#), il pilota può spostare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** delle componenti tipiche (eccetto i **Punti Gomma**) a suo piacimento senza penalità; mentre in caso di [sosta lunga](#), il pilota rigenera 4 **Punti Struttura/Assetto (PA)** a turno invece di 3. Le componenti, comunque, non possono mai superare il valore che avevano a inizio Gran Premio.

3.3.2 Ingaggio dei piloti

Le scuderie ingaggiano i piloti in base ai risultati ottenuti nella stagione precedente in base ai seguenti criteri, che indica anche le priorità di scelta:

1. Il Campione del Mondo 2016 può scegliere liberamente se rimanere nella scuderia con cui ha vinto il campionato o sceglierne una nuova (tutti lo vogliono).
2. I piloti che si sono classificati in seconda e terza posizione nel Campionato Piloti 2016, i due Piloti che hanno vinto il Campionato Costruttori ed il pilota che ha vinto la Coppa Huub, a meno che non siano il Campione del Mondo, possono scegliere di rimanere nella stessa scuderia, oppure verranno ingaggiati, in modo casuale, da una tra 3 scuderie scelte dai Piloti stessi.
3. I piloti che si sono classificati dalla quarta alla decima posizione nel Campionato Piloti 2016, e non rientrano in una delle categorie descritte nel punto precedente, se vogliono rimanere nella scuderia dell'anno 2015 devono ottenere 10+ su un D20 altrimenti verranno licenziati. Se non volessero rimanere nella scuderia della scorsa stagione o se fossero stati licenziati, verranno ingaggiati, in modo casuale, da una tra 5 scuderie scelte dai Piloti stessi.
4. I piloti che si sono classificati dall'undicesima posizione in poi nel Campionato Piloti 2016, e non rientrano in una delle categorie descritte nei punti precedenti, se vogliono rimanere nella scuderia del 2015 devono lanciare un D20 ed ottenere un risultato uguale o superiore alla posizione in classifica ottenuta nel 2016 altrimenti verranno licenziati. Se non volessero rimanere nella scuderia della scorsa stagione o se fossero stati licenziati, verranno ingaggiati da una scuderia in modo casuale, ma comunque dovranno indicare una preferenza.
5. I piloti che non hanno partecipato al Campionato di Formula Dla LIUT 2016 verranno ingaggiati da una scuderia in modo casuale, comunque dovranno indicare una preferenza.

Naturalmente la FFDL, nella persona di Bernardo Ecclepietra (io ;-)), può decidere di modificare, variare e stravolgere quanto sopra, compatibilmente con il numero di iscritti al Campionato e alle scelte fatte dai vari piloti.

3.4 IL PILOTA



Il pilota è la rappresentazione del giocatori. In base a quanto avviene nel gran premio e alle loro prestazioni acquisiscono esperienza, che si traduce in vantaggi in determinate occasioni; ma possono anche essere coinvolti in incidenti che possono comportare danni fisici al pilota stesso costringendolo a saltare dei Gran Premi o portandolo alla morte.

3.4.1 Carriera

Un pilota che arriva per la prima volta in Formula Dla LIUT, affronterà il campionato con il suo talento e le sue capacità, ma senza l'abilità di chi ha vissuto in questo mondo per più tempo. Con il passare degli anni il Pilota affina le proprie capacità e migliora, ma diventando più anziano, la paura e il fisico non l'aiuteranno.

Prima stagione

Nella prima stagione di Formula Dla LIUT verrà attribuita, in modo casuale, un' [Abilità Pilota Principale](#) che lo renderà unico e diverso dagli altri Piloti, ad ogni Gran Premio potrà utilizzare al massimo **2 Punti Pilota (PP)**.

Seconda stagione

Nella seconda stagione, il pilota potrà mantenere l'[Abilità Pilota Principale](#) dell'anno precedente o prenderne un'altra in modo casuale; inoltre, ad ogni Gran Premio, potrà utilizzare gratuitamente un **Punto Carriera** che se non utilizzato nella gara sarà perso, e potrà utilizzare **3 Punti Pilota (PP)** ad ogni Gran Premio anziché 2.

Terza stagione

Arrivato alla terza stagione il Pilota è al Top della forma; oltre ad avere l'[Abilità Pilota Principale](#) dell'anno precedente, che può sostituire con un'altra determinata casualmente, il **Punto Carriera** ad ogni Gran Premio e la possibilità di utilizzo di **3 Punti Pilota (PP)** a Gran Premio, al Pilota verrà attribuita una [Abilità Pilota Secondarie](#) determinata a caso, o se già in possesso, potrà mantenere una tra quelle della stagione precedente.

Quarta stagione

Nella quarta stagione inizia la fase discendente del Pilota che perde il **Punto Carriera** a Gran Premio, anche se potrà comunque utilizzare **3 Punti Pilota (PP)** a Gran Premio; avrà sempre l'[Abilità Pilota Principale](#) dell'anno precedente, che può sostituire con un'altra determinata casualmente ed una [Abilità Pilota Secondarie](#) della stagione precedente o determinata a caso.

Quinta stagione e successive

Dalla quinta stagione e per quelle successive, il Pilota ha solo più l'[Abilità Pilota Principale](#) che potrà essere quella dell'anno precedente o una nuova determinata casualmente, esattamente come un rookie, anche se, a differenza di quest'ultimo, potrà utilizzare **3 Punti Pilota (PP)** a Gran Premio.

3.4.2 Punto Carriera

Il **Punto Carriera** non è altro che un **Punto Pilota (PP)** (vedi regolamento tecnico) che viene *regalato* al pilota ad ogni Gran Premio e che se non utilizzato è perso.

3.4.3 Abilità Pilota Principali

Le Abilità di seguito esposte, hanno la precedenza sulle regole generali del Regolamento Tecnico

La FFDL farà in modo, nel limite del possibile, che ogni partecipante al Campionato abbia una propria abilità principale, e che nessun altro pilota abbia la stessa nella stagione.

1	<p>CONTROLLO DINAMICO DELLA TRAIETTORIA Una volta per giro il pilota può ignorare una freccia stampata su una casella del circuito, dopodiché il pilota deve effettuare un test Tenuta di Strada.</p>						
2	<p>EMULO DI MESSNER Quando il pilota effettua un Heavy Downshift, se col tiro del Dado Marcia ottiene il valore massimo della marcia inserita, il pilota non perde nessun Punto Struttura/Assetto (PA).</p>						
3	<p>STACCATORE Qualora la vettura finisca il proprio turno sull'ultima casella di un rettilineo (anche dopo aver utilizzato il Turbocompressore), può avanzare fino all'interno della curva, pagando, a scelta del Pilota: 1 Punto Gomme (PG) o 1 Punto Freno (PF) o 1 Punto Pilota (PP)</p>						
4	<p>MAGO DELLA PIOGGIA Il pilota ignora le penalità derivanti dalla pista bagnata per i Tiri Collisione e Tenuta di Strada, inoltre, con pneumatici da asciutto, la vettura slitta di 1 casella in meno rispetto al normale.</p>						
5	<p>DURO DA SORPASSARE Non si può mai prendere la Scia del pilota con questa abilità, inoltre, ogni qualvolta la Vettura viene sorpassata e si trova in rettilineo, il Pilota che ha effettuato il sorpasso DEVE ridurre il proprio movimento di una casella.</p>						
6	<p>ASSISTENZA ALLA FRENATA Ogniqualvolta la Vettura è in, 5° o 6° marcia, il primo Punto Freno (PF) eventualmente speso, può valere doppio (a scelta del pilota).</p>						
7	<p>ACCELERAZIONE PRECISA Una volta per Gran Premio, pagando un Punto Motore (PM), invece di lanciare il Dado Marcia, il Pilota può scegliere un valore a suo piacimento, restando nell'intervallo dei risultati possibili della marcia inserita. Il valore scelto dal pilota NON causerà Cambiamento del Meteo</p>						
8	<p>SIGNORE DELLA SCIA Fermo restando tutte le regole relative alla Scia, se il pilota si ferma ad una casella di distanza da una vettura, può muoversi immediatamente dietro di essa ed usufruire dell'effetto Scia; inoltre guadagna da tre a cinque caselle grazie all'effetto della Scia, a sua discrezione.</p>						
9	<p>GUIDA AGGRESSIVA Ogni volta che viene coinvolto in un Tiro Collisione dà una ulteriore penalità di -1 al Tiro Collisione dell'avversario</p>						
10	<p>INCOLLATO ALLA STRADA Quando il pilota attraversa o si ferma su una casella pericolosa ne subisce gli effetti solo se tira un 1 sul DadoEventi.</p>						
11	<p>PARTENZA ASSISTITA Invece di effettuare la Prova Partenza, il pilota usa la seguente tabella spostandosi come indicato e senza utilizzare il Dado di 1° marcia:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%;">1: stallo</td> <td style="width: 33%;">Da 2 a 3: 1 Casella di Mov.</td> <td style="width: 33%;">Da 4 a 5: 2 Caselle di Mov.</td> </tr> <tr> <td>Da 6 a 10: 3 Caselle di Mov.</td> <td>Da 11 a 15: 4 Caselle di Mov.</td> <td>Da 16 a 20: 5 Caselle di Mov.</td> </tr> </table> <p>Nel turno successivo può inserire normalmente la 2° marcia.</p>	1: stallo	Da 2 a 3: 1 Casella di Mov.	Da 4 a 5: 2 Caselle di Mov.	Da 6 a 10: 3 Caselle di Mov.	Da 11 a 15: 4 Caselle di Mov.	Da 16 a 20: 5 Caselle di Mov.
1: stallo	Da 2 a 3: 1 Casella di Mov.	Da 4 a 5: 2 Caselle di Mov.					
Da 6 a 10: 3 Caselle di Mov.	Da 11 a 15: 4 Caselle di Mov.	Da 16 a 20: 5 Caselle di Mov.					

12	<p>PCU (Power Control Unit) Quando il Pilota ricorre al Boost, al KERS o alla Scia, può muovere meno caselle di quante previste dalle regole generali, senza per questo utilizzare Punti Freno (PF).</p>
13	<p>ANTIPATINAMENTO Ogni qualvolta il Pilota ottiene il risultato minimo su un qualsiasi DadoMarcia, può considerarlo come se il risultato fosse maggiore di 1.</p>
14	<p>SCOVO IL PERTUGIO Una volta a giro la Vettura può transitare (ma non fermarsi) in una casella occupata da un'altra vettura, dopodiché il pilota deve effettuare un test Tenuta di Strada.</p>
15	<p>PUSH TO GO Una volta a Gran Premio può lanciare un D3 insieme al DadoMarcia, aumentando la propria velocità, dopodiché il pilota deve tirare il DadoEventi, se il risultato è uguale od inferiore alla marcia innestata, il pilota perde un Punto Motore (PM).</p>
16	<p>DOPPIA CAMBIATA Una volta per Gran Premio può saltare una marcia in salita e passare, per esempio, dalla 3° alla 5°, dopodiché il pilota deve tirare il DadoEventi, se il risultato è uguale od inferiore alla marcia innestata, il pilota perde un Punto Motore (PM).</p>
17	<p>ASSO DEL VOLANTE Una volta a Gran Premio può rilanciare il DadoMarcia, ma deve accettare il secondo risultato, dopodiché il pilota deve effettuare un test Tenuta di Strada.</p>
18	<p>QUICK SHIFT Una volta a Gran Premio può lanciare il DadoMarcia relativo ad una marcia immediatamente superiore rispetto a quella innestata, dopodiché il pilota deve tirare il DadoEventi, se il risultato è uguale od inferiore alla marcia del DadoMarcia utilizzato, il pilota perde un Punto Motore (PM).</p>
19	<p>PRESERVATORE DI GOMME Una volta per Gran Premio può andare in overshooting di tre caselle senza perdere Punti Gomma (PG), dopodiché tira un DadoEventi, con un risultato uguale od inferiore al numero di Punti Gomma (PG) che avrebbe dovuto pagare, il pilota va in Testacoda</p>
20	<p>GENIO E SREGOLATEZZA Una volta a Gran Premio il pilota può ritirare il DadoMarcia esattamente come farebbe se utilizzasse un Punto Pilota (PP), ma dopo aver mosso la macchina, il pilota deve effettuare un test come se passasse su una macchia d'olio.</p>

3.4.4 Abilità Pilota Secondarie

Le Abilità di seguito esposte, hanno la precedenza sulle regole generali del Regolamento Tecnico

1	Riflessi Pronti Quando il pilota è pari con un altro pilota ha la precedenza sull' Ordine del turno , a prescindere dalla marcia inserita.
2	Esperto in Qualifica In fase di determinazione del Tempo di Qualifica , settore 3, il pilota tira due D20 e sceglie il più alto.
3	Professionista della derapata In ogni curva può modificare lo spostamento di una casella in più o in meno grazie alle sue derapate. Ogni utilizzo di questa abilità costa 1 Punto Gomme (PG) .
4	Recupero Immediato Dopo un Testacoda il pilota può ripartire direttamente dalla 2° marcia senza effettuare alcuna Prova Partenza .
5	Meteorologo Quando il pilota tira per determinare le condizioni meteo (sia dopo lo schieramento, che durante la gara), può aggiungere + o - 3 al tiro di dado; inoltre, se cambia il meteo, può subirne gli effetti con un turno di ritardo a sua discrezione.
6	Controllo Perfetto Una volta per Gran Premio può effettuare uno, e uno solo, movimento di zigzag lungo un rettilineo che gli permetta di ridurre il movimento di una casella; dopodiché il pilota deve effettuare un test Tenuta di Strada e se lo fallisce perde un Punto Sospensioni (PS) .
7	Asciutto nella Pioggia Una volta a giro, quando piove, può ridurre a zero le penalità dello slittamento .
8	Pilota Competitivo Una volta a Gran Premio, se all'inizio del turno di tutti i giocatori il pilota si trova in una casella adiacente a quella di un'altra vettura, prima di tirare il Dado Marcia può dichiarare di voler utilizzare tale abilità ottenendo un bonus di +2 al dado di 5° o 6° marcia. Il bonus, se utilizzato, deve essere utilizzato per intero, se non utilizzato è comunque perso.
9	INSERIMENTO IN CURVA Il pilota può ignorare le frecce stampate sulle caselle poste alla fine dei rettilinei.
10	Esperto del Set Up Della quantità totale di Punti Struttura/Assetto (PA) a disposizione, il pilota può attribuirne 1 alle componenti Tipiche dopo aver visto le condizioni meteo prima della partenza.

3.4.5 Esperienza e Punti Pilota

Durante un Gran Premio, in base alle prestazioni ottenute, il pilota guadagna [Esperienza](#) rappresentata in decimi di **Punto Esperienza**, l'esperienza acquisita dal pilota nei vari Gran Premi deve essere sommata e quando si raggiunge un intero si trasforma in un **Punto Pilota (PP)** che può essere utilizzato nelle gare successive.

I **Punti Esperienza** trasformati in **Punti Pilota (PP)**, diversamente dai [Punti Carriera](#), non si perdono se non utilizzati durante un Gran Premio, ma possono essere utilizzati nei Gran Premi successivi; naturalmente, una volta spesi, non sono più a disposizione del pilota.

Tra una stagione e quella successiva, l'esperienza acquisita da un pilota, viene dimezzata.

Acquisire Esperienza

Un pilota acquisisce esperienza come segue:

Qualifiche	Pole Position	0,3 p.ti
	Seconda posizione	0,1 p.ti
Posizione a fine gara	Prima posizione	0,5 p.ti
	Seconda posizione	0,3 p.ti
	Terza posizione	0,2 p.ti
	Tutti i piloti non eliminati che non siano i primi tre classificati	0,1 p.ti
Competitività	Pilota rimasto al comando più turni	0,1 p.ti
	Pilota rimasto in testa per quattro turni anche non consecutivi	0,1 p.ti
	Pilota in testa al termine del primo giro	0,1 p.ti
	Ogni pilota che guadagna posizioni nel gran premio	0,1 p.ti
	Pilota che guadagna più posizioni nel gran premio	0,1 p.ti
	Pilota che ottiene il giro più veloce	0,2 p.ti
Affidabilità (l'auto deve aver completato un giro)	Se al termine del GP l'auto non ha perso Punti Motore (PM)	0,1 p.ti
	Se al termine del GP l'auto non ha perso Punti Carrozzeria (PC)	0,1 p.ti
	Se al termine del GP l'auto non ha perso Punti Sospensioni (PS)	0,1 p.ti
	Se al termine del GP l'auto non ha perso PM, PC e PS	+0,2 p.ti
	Se durante il GP il Pilota non ha utilizzato nessun Punti Pilota (PP)	0,1 p.ti

Punti Esperienza

I **Punti Esperienza**, come detto, diventano **Punti Pilota (PP)** (vedi regolamento gara) quando raggiungo un intero e possono essere utilizzati:

1. [Manovrabilità](#);
2. [DadoEventi](#);
3. [Testacoda](#);
4. [Frenata d'Emergenza](#);
5. Per acquistare dei [Trucchi Sporchi](#);
6. Per acquistare nuove [abilità secondarie](#).

3.4.6 Punti Pilota e nuove abilità

Il giocatore può spendere **2 Punti Pilota (PP)**, non **Punti Carriera** per acquistare una nuova [Abilità Pilota Secondaria](#) determinata in modo casuale.

Un pilota può avere al massimo **3 Abilità Pilota Secondaria** che rimarranno sue per tutta la stagione, naturalmente se il pilota estrae un'abilità di cui è già in possesso deve effettuare nuovamente l'estrazione.

Nella stagione successiva, se ne ha diritto, il pilota può scegliere quale [Abilità Pilota Secondaria](#) tenere tra quelle in suo possesso, o estrarne una nuova.

3.4.7 Ferite al Pilota

In una gara singola, il fatto che il pilota si sia ferito, non ha molta importanza; discorso diverso se la gara fa parte di una serie di eventi collegati tra loro per formare un campionato.

Se un'auto viene eliminata mentre si trova in 4° marcia o superiore, il pilota potrebbe essere stato coinvolto in un incidente: lancia il **DadoEventi** e confronta il risultato ottenuto con la seguente tabella:

D20	Tipo di ferita	
1	Morto	Il Pilota non è sopravvissuto all'incidente; il suo nome verrà ricordato per sempre, ma non potrà più correre in questo campionato o i quelli futuri. Il giocatore potrà sostituirlo con un altro pilota
2 – 3	Trauma	Il pilota subisce un trauma fisico abbastanza grave e per rimettersi in sesto deve saltare alcune gare, il pilota deve saltare una gara, nella quale il giocatore può sostituirlo con un altro pilota
4– 15	Ristabilito	totalmente ristabilito il pilota potrà partecipare normalmente alle prossime gare
16 – 20	Motivato	Più motivato, il pilota guadagna 0,5 p.ti esperienza e parteciperà alla prossima gara

3.5 Trucchi Sporchi

In fase di [Set up](#) un pilota può decidere di investire parte dei propri **Punti Struttura/Assetto (PA)** o **Punti Pilota (PP)** nell'acquisto di uno o più **Trucchi Sporchi**; spendendo un **Punto Struttura/Assetto (PA)** un pilota acquista un **Trucco Sporco** a sua scelta, spendendo un **Punto Pilota (PP)** ne acquista uno determinato casualmente. Un pilota può avere solo un **Trucco Sporco** per tipo.

Un pilota non può avere più di un **Trucco Sporco** per tipo.

Il pilota può spendere quanti **Punti Pilota (PP)** desidera nell'acquisto di **Trucchi Sporchi**, e non è obbligato a dichiarare preventivamente i punti totale che intende investire in questi *gadget*.

Non si possono utilizzare [Punti Carriera](#) per acquistare dei **Trucchi Sporchi**.

L'acquisto dei **Trucchi Sporchi** non modifica il numero di **Punti Pilota (PP)** utilizzabili in un Gran Premio.



- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | INONDAZIONE D'OLIO. Una volta a giro, il pilota può lasciare tre segnalini macchia d'olio su tre caselle consecutive durante il proprio movimento; queste diventano caselle pericolose . |
| 2 | CORTINA FUMOGENA. Una volta a GP, all'inizio del turno del giocatore, la vettura rilascia un gas che impedisce una corretta visibilità a tutti i piloti che seguono ad almeno tre 3 caselle, i quali, all'inizio del proprio turno, dovranno tirare un DadoEventi , con 1-2 devono scalare di una marcia, con 3-20 si muovono normalmente. |
| 3 | SEMINA DI CHIODI. Due volte a giro, ad inizio del proprio turno il pilota lascia nella casella di partenza dei chiodi; la casella diventa una caselle pericolose e chi l'attraversa o ci si ferma perde un Punto Gomma (PG) con un risultato di 1-10 sul DadoEventi . |
| 4 | RUOTE FALCATE. Quando una vettura adiacente perde un Punto Carrozzeria (PC) a causa di un Tiro Collisione , perde automaticamente anche un Punto Gomma (PG) ; dopo bisogna verificare se le lame si rompono, tira il DadoEventi , con 1-10 si rompono e l'auto perde un Punto Sospensioni (PS) e sono inutilizzabili per il resto della gara, con 11-20 puoi continuare ad utilizzarle. |
| 5 | ARPIONE. Una volta a giro, quando una vettura è davanti di non più di due caselle, prima che tiri il DadoMarcia , il pilota può tentare di attaccarsi ottenendo 11+ sul DadoEventi , e muoversi in avanti della metà del movimento (arrotondato per eccesso) della vettura davanti, se il tiro fallisce l'arpione non ha aggancia la vettura avversaria, ma l'arpione è perso. |
| 6 | BOMBA A MANO. Una volta a Gran Premio il pilota, all'inizio del proprio turno, lancia una bomba ad un avversario che si trovi in una casella adiacente. Una volta lanciata la bomba tira il DadoEventi :
1: il pilota che ha lanciato la bomba perde un Punto Struttura/Assetto (PA) tra le componenti tipiche scelto dell'avversario;
2 - 4: l'avversario perde un Punto Gomma (PG) ;
5 - 7: l'avversario perde un Punto Freno (PF) ;
8 - 10: l'avversario perde un Punto Trasmissione (PT) ;
11 - 13: l'avversario perde un Punto Motore (PM) ;
14 a 16: l'avversario perde un Punto Carrozzeria (PC) ;
17 a 19: l'avversario perde un Punto Sospensioni (PS) ;
20: l'avversario perde un Punto Struttura/Assetto (PA) tra le componenti tipiche scelto dal bombarolo |
| 7 | ESPLOSIONE. una volta per Gran Premio, all'inizio del proprio turno, può provocare una esplosione, inondando tutte le caselle adiacenti, eccetto quella davanti, con detriti che diventano caselle pericolose . Eventuali vetture adiacenti devono tirare un DadoEventi , con 1-3 perdono un Punto Carrozzeria (PC) . |

8 SABOTAGGIO. Prima dell'inizio del GP, il pilota sceglie una scuderia avversaria, e tira un **DadoEventi:** con, con 6 – 15, con 16 -20.

1 - 5 il sabotaggio non ha effetto;

6 - 15 il sabotaggio ha effetto solo su una vettura determinata casualmente

16 - 20 il sabotaggio ha effetto su entrambe le vetture

Le vetture sabotate subiscono una penalità di -1 al primo [Tiro Collisione](#), al primo [Tiro Tenuta di Strada](#), inoltre, la prima volta che i piloti tirano il Dado di 5° Marcia, il motore va [Fuorigiri](#) e perde un **Punto Motore (PM)**, con un risultato inferiore di 1 rispetto al normale (19+ invece di 20).

3.6 GRIGLIA DI PARTENZA

La griglia di partenza rappresenta l'ordine di partenza ad ogni Gran Premio

3.6.1 Formazione Griglia di partenza

La griglia di partenza per ciascun Gran Premio sarà definita di volta in volta nei giorni che precedono la gara e dipenderà dal **Tempo di Qualifica**.



Le vetture si schiereranno in ordine crescente rispetto al **Tempo di Qualifica**, chi ottiene i tempi più bassi partirà in posizioni migliori.

Il **Tempo di Qualifica** di ogni pilota assume questa forma: **X'YY''ZZ**:

- **X'**= Corrispondono ai minuti primi
- **YY''**= Corrispondono ai minuti secondi
- **ZZ**= Corrispondono ai centesimi

Il **Tempo di Qualifica** viene determinato dalla somma di 3 **Settori**

Settore 1

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi quanto la posizione occupata dal Pilota nella Classifica Piloti (-1 al primo, -2 al secondo, -3 al terzo e così via).
2. detratti eventuali bonus del Pilota
3. sommate eventuali penalità inflitte al Pilota.

Settore 2

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi e centesimi quanto la media delle posizioni di partenza occupata dal pilota nei Gran Premi precedenti (arrotondato al centesimo)
2. detratti tanti secondi quanto la posizione di partenza occupata nel Gran Premio precedente

Settore 3

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi quanto il risultato di un **DadoEventi**
2. detratti tanti centesimi quanto il risultato di un **D100** (da 00 a 99)

3.6.2 Griglia di partenza del primo Gran Premio

Per il primo Gran Premio del Campionato di Formula Dla LIUT 2017 alla procedura sopra descritta per determinare i minuti secondi devono essere effettuate le seguenti modifiche:

Settore 1

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi quanto la posizione ottenuta nella classifica piloti 2016 (-1 il primo classificato, -2 il secondo e così via), per i piloti che hanno partecipato al Campionato di Formula Dla LIUT 2016
2. detratti 20 secondi per i piloti che non hanno partecipato al Campionato di Formula Dla LIUT 2016
3. Per i piloti che hanno partecipato all'evento Fast&Fourious 2 o Minigonne Americane o Young Drivers Test :
 - a. Detrarre 3 secondi
 - b. Detrarre ulteriori 2 secondi per i piloti saliti sul podio
 - c. Detrarre un ulteriore secondo per i piloti che hanno vinto

Settore 2

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. per i piloti che hanno partecipato al Campionato di Formula Dla Liut 2016
 - a. detratti tanti secondi e centesimi quanto la media delle posizioni di partenza occupata dal pilota nei Gran Premi del Campionato Formula Dla Liut 2016 (arrotondato al centesimo).
 - b. detrarre tanti secondi quanto la posizione occupata in griglia di partenza nell'ultimo Gran Premio del Campionato Formula Dla Liut 2016.
2. Per i piloti che NON hanno partecipato al Campionato di Formula Dla LIUT 2016
 - a. detratti tanti secondi e centesimi quanto la peggiore posizione media di partenza occupata da un pilota nei Gran Premi del Campionato di Formula Dla Liut 2016 (arrotondato al centesimo)
 - b. detratti 9 secondi

Settore 3

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi quanto il risultato di un DadoEventi
2. detratti tanti centesimi quanto il risultato di un D100 (da 00 a 99)

I bonus relativi agli eventi Fast&Furious 2, Minigonne Americane e Young Drivers Test non sono cumulabili, verranno conteggiati per la formazione della Griglia di partenza e la classifica [Pole Position](#), ma non conteranno ai fini statistici.



3.7 Fine Gara

La gara si considera finita non appena si verifica uno dei casi seguenti:

3.7.1 Arrivo!

La Vettura non eliminata in penultima posizione taglia il traguardo alla fine del giro.

Tagliare il traguardo significa che la vettura ha oltrepassato completamente la linea del traguardo, solitamente le due corsie laterali sono più lunghe di quella centrale.



3.7.2 Sudden death

La gara ha un limite di tempo massimo di 3 ore e trenta minuti, trascorso il tempo limite il Leader, prima del proprio turno, dovrà lanciare il **DadoEventi**: con un risultato di 1 la gara finirà immediatamente.

Se la gara non dovesse finire come descritto al punto precedente, si ripeterà la procedura nei turni successivi, ma le probabilità cambieranno come da Tabella seguente:



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

La Classifica verrà quindi stilata in base all'ordine di turno dato dalle attuali posizioni delle vetture.

3.7.3 Doppaggio

Qualora un'auto dovesse essere doppiata (cioè essere sorpassata dal leader della gara), viene immediatamente rimossa dal gioco ed acquisirà la posizione in classifica che aveva nel momento in cui è stata doppiata.

3.7.4 Esito Gara

Al termine della gara devono essere assegnati ai vari Piloti i punti conquistati in base alla posizione di arrivo per le varie classifiche, oltre all'esperienza guadagnata e, in caso di ferite, verificare cosa è successo al pilota.

Tabella punti per gara

Posizione	Punti	Posizione	Punti	Posizione	Punti
1°	10 punti	2°	8 punti	3°	6 punti
4°	5 punti	5°	4 punti	6°	3 punti
7°	2 punti	8°	1 punto	9° e oltre	0 punti

4 Regolamento Tecnico

4.1 Strumenti di Gioco

Per fare una gara a Formula Dè, oltre ai giocatori, sono necessari:

Plancia di Gioco: una plancia di gioco sulla quale sia disegnato il circuito sul quale si svolge la gara. Sul tracciato sono disegnate delle caselle dove si posizionano le auto che si muovono, in base alla loro velocità, espressa in caselle di movimento. Il tracciato è largo 3 o 4 caselle per permettere i sorpassi. Il circuito è suddiviso in [curve](#) e [rettilinei](#) che raggruppano un certo numero di caselle.

Macchine: sono dei segnalini che identificano le macchine sul tracciato. Possono essere di varie forme e colori, l'importante è che siano di dimensioni adeguate e belle da vedere.

Dadi Marcia: ogni autovettura ha sei marce, ognuna delle quali corrisponde ad un Dado Marcia di colore e forma diversa e, soprattutto, con valori diversi. All'inizio del proprio turno il Pilota innesta la marcia desiderata e lancia il Dado Marcia corrispondente, al risultato del tiro aggiunge eventuali bonus e penalità determinando di quante caselle si sposterà la vettura.

Dado Eventi: si tratta di un dado a 20 facce numerato da 1 a 20 che deve essere utilizzato per determinare gli effetti della maggior parte degli eventi casuali che si verificano durante la gara.

Eventuali altri Dadi: sono dadi che possono avere un numero di facce diverse e con valori diversi e vengono utilizzati nel caso di regole opzionali, che ne spiegano anche l'utilizzo.

4.2 SET UP

Il Set Up corrisponde alla configurazione della vettura e rendere le vetture che partecipano ad una gara, l'una diversa dall'altra. Inutile dire che la preparazione della vettura prima della gara assume un'importanza fondamentale per vincere.

Durante una gara alcuni eventi possono sollecitare ed usurare delle parti della vettura come Gomme, Freni, Trasmissione, Motore, Carrozzeria e Sospensioni; oppure possono essere fatte delle regolazioni per migliorarne le prestazioni o per assecondare lo stile di guida del pilota.

Per simulare tutto ciò, ogni giocatore ha a disposizione **25 Punti Struttura/Assetto (PA)** da assegnare a diverse *componenti della vettura* in base alle caratteristiche del circuito, alle probabilità meteo e al proprio stile di guida, rispettando i valori minimi e massimi per ogni componente.

Questa operazione di preparazione della vettura si chiama **Set-Up** e deve essere effettuata **prima** che il Gran Premio abbia inizio.

Le componenti del Set-Up possono essere **Tipiche** (indispensabili per il gioco), od **Avanzate** (non necessarie ma utili). Inoltre le componenti possono essere **consumabili** o **non consumabili**, a seconda che la componente si usuri durante la gara, e quindi si perdano **Punti Struttura/Assetto (PA)**, o che si spendano punti in fase di Set-up per avere tale componente che non cambia per tutta la gara (come il KERS, il Carico Aerodinamico ed i meccanici).

4.2.1 Componenti Tipiche:

sono le 6 componenti classiche del gioco; tutte queste componenti sono **consumabili**. I **Punti Struttura/Assetto (PA)** assegnati a queste componenti possono essere ripristinati del tutto o in parte durante una sosta ai box.

Punti Gomma (PG):



Rappresentano l'usura dei pneumatici in base allo stile di guida del pilota ed è condizionata dal tipo di **pneumatico** montato e dalle **condizioni meteo**.

Una volta esauriti l'auto va in **testacoda** e rischia l'eliminazione.

Punti Freno (PF):



Rappresentano l'usura dell'impianto frenante. Si consumano se il pilota decide di utilizzarli per ridurre la **velocità** dell'auto, o, assieme insieme ai **Punti Trasmissione (PT)** ed eventualmente ai **Punti Motore (PM)**, per l'**heavy downshift**. Si utilizzano anche in caso di **Frenata di Emergenza**.

Una volta esauriti non potranno essere effettuate tali manovre.

Punti Trasmissione (PT):



Rappresentano l'usura della trasmissione della vettura. Il pilota li può utilizzare in caso di **heavy downshift**, anche in combinazione coi **Punti Freno (PF)** ed i **Punti Motore (PM)**.

Quando non si hanno più **Punti Trasmissione (PT)** non si potrà più ricorrere all'**heavy downshift**.

Punti Motore (PM):



Rappresentano l'affidabilità del motore. Vengono utilizzati insieme ai **Punti Trasmissione (PT)** e ai **Punti Freno (PF)** quando si ricorre all'**heavy downshift**.

Possono consumarsi quando l'auto va **Fuorigiri**.

Se l'auto dovesse perdere l'ultimo **Punto Motore (PM)** l'auto potrebbe essere eliminata

Punti Carrozzeria (PC):



Rappresentano la robustezza della Telaio e degli alettoni. Si perdono ogni volta che vi è una **collisione** con un'altra Vettura o in caso di **Frenata di Emergenza**.

Quando l'auto perde l'ultimo **Punto Carrozzeria (PC)** potrebbe essere eliminata.

Punti Sospensioni (PS):

Rappresentano la capacità delle sospensioni nel sopportare le sollecitazioni durante la gara. Si potrebbero consumare quando la vettura effettua i [Tiro Tenuta di Strada](#).
Perdere l'ultimo **Punto Sospensioni (PS)** potrebbe essere eliminata

4.2.2 Componenti Avanzate

Sono componenti di nuova introduzione e possono essere **consumabili**, ma eventualmente ripristinabili durante la sosta ai box. o **non consumabili** quelle che servono a fare in modo che la vettura abbia la componente; non si consumano durante la gara e non possono essere modificato durante la sosta ai box.

Punti Boost (PB)

Componente consumabile, rappresenta la possibilità di modificare la pressione del [Turbocompressore](#) per ottenere maggiore velocità, ma con il rischio di usurare il motore e di perdere **Punti Motore (PM)**.

KERS (PK):

Componente non consumabile, è una componente della [Power Unit](#) per il recupero dell'energia (Energy Recovery System) il [KERS](#) permette di aumentare la velocità a discrezione del pilota.

Carico Aerodinamico (CA):

Componente non consumabile, Rappresenta la regolazione degli alettoni per avere più o meno tenuta di strada in curva a discapito o a favore di una maggiore velocità di punta

Punti Box (PX):

Componente non consumabile, rappresenta il grado di preparazione dei meccanici. Permette di abbreviare le sosta ai Box o limitare i danni quando le componenti **Punti Motore (PM)**, **Punti Carrozzeria (PC)** e **Punti Sospensioni (PS)** arrivano a zero

4.2.3 Tabella riepilogativa

Nella tabella seguente vengono riepilogate le 10 componenti con i valori minimi e massimi di Punti Struttura/Assetto assegnabili:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	5
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	5
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	5
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	5
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	5
Avanzate	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	2
	Punti KERS (PK)	Installazione del KERS		0	1
	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	3
	Carico Aerodinamico (CA)	Carico Aerodinamico		0	1

NOTA BENE: Il Set-Up DEVE essere fatto prima della gara

4.3 IL METEO

Le condizioni meteo e la scelta dei pneumatici sono strettamente collegati, in quanto una volta che le condizioni meteo sono state determinate, l'unico intervento che i piloti potranno effettuare sulle vetture sarà la scelta dei pneumatici.

Inutile dire quanto le condizioni meteo e la scelta dei pneumatici modifichino le risposte dell'auto nelle varie situazioni.

4.3.1 Determinazione condizioni Meteo

Prima che inizi il Gran Premio, il Pilota in Pole Position, determina le condizioni meteo tirando un DadoEventi e verificando il risultato con le indicazioni stampate sul circuito.



Sereno: la pista è asciutta per tutto il Gran Premio



Pioggia: tutta la gara si svolge sotto la Pioggia, pista bagnata



Variabile: all'inizio del Gran Premio il cielo è coperto ma non piove, pista asciutta. Tuttavia la situazione può cambiare durante la corsa.

4.3.2 Variazioni delle condizioni Meteo in gara



Se ad inizio gara il tempo è Variabile, allora le condizioni meteo possono cambiare nel corso della gara.

In caso di pista asciutta, ogni volta che un giocatore ottiene il valore minimo sul **DadoMarcia** quando si trova in 5° o 6° marcia (cioè ottiene 11 in 5°, o 21° in 6°); in caso di pista bagnata ogni volta che il giocatore ottiene il valore più basso in 3°, 5° o 6° marcia (cioè ottiene 4 in 3°, 11 in 5° o 21 in 6°) il tempo può subire una variazione ed il giocatore deve lanciare il **DadoEventi** al termine del turno di tutti i giocatori e consultare la tabella meteo del circuito per verificare se il tempo cambia.

Se in un turno più giocatori hanno ottenuto un risultato per il quale il meteo potrebbe cambiare, si dovranno effettuare altrettanti tiri per determinare se cambia il tempo.

4.3.3 Tabella Variazione Condizioni Meteo

di seguito una tabella che indica cosa succede quando cambia il tempo

	A Variabile	A Sereno	A Pioggia
Da Variabile	Il meteo rimane temporaneamente invariato	il meteo è temporaneamente sereno fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa asciutta	il meteo è temporaneamente piovoso fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa bagnata
Da Sereno	la pista rimane asciutta fino al prossimo tiro per il meteo	la pista rimane definitivamente asciutta per il resto della gara, il meteo non cambia più	la pista diventa temporaneamente bagnata fino al prossimo tiro per il meteo
Da Pioggia	la pista rimane bagnata fino al prossimo tiro per il meteo	la pista diventa temporaneamente asciutta fino al prossimo tiro per il meteo	la pista rimane definitivamente bagnata per il resto della gara, il meteo non cambia più

4.4 I Pneumatici

Dopo aver stabilito le condizioni meteo, e prima della partenza, i Piloti dovranno scegliere il tipo di pneumatico da montare sulla propria macchina. Questa è l'unica variazione ammessa alle Macchine sulla griglia di partenza (salvo regole speciali).

Ci sono quattro mescole di pneumatici da asciutto e due da bagnato, tra cui i piloti possono scegliere, e che possono essere sostituiti durante la gara con una sosta ai Box.

4.4.1 Mescole da Asciutto

Pneumatici Medium



Su pista asciutta non danno bonus particolari, mentre su pista bagnata offrono pochissima aderenza, infatti l'auto slitta di tre caselle per ogni sosta obbligatoria in curva. Sono resistenti e si usurano poco, infatti l'auto perde 1 **Punto Gomma (PG)** per ogni casella di Overshooting.

Medium (M)				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x1	x1	x1
	Slittamento	-	-	-
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x1	x1	x1
	Slittamento	+3	+3	+3

Pneumatici Hard¹



Questi pneumatici, rispetto ai Medium, sono più resistenti, infatti, su pista asciutta, l'auto non perde nessun **Punto Gomma (PG)** per la prima casella di Overshooting, mentre ne paga 1 per ogni casella successiva. Tutto ciò a scapito di una minore manovrabilità: il risultato di ogni tiro di qualsiasi **Dado Marcia** deve essere ridotto di -1 (naturalmente se la velocità della vettura, a causa del sommarsi di diverse penalità, dovesse essere negativo, la vettura semplicemente rimane ferma); inoltre l'auto slitta di una casella per ogni sosta obbligatoria in curva.

In caso di pista bagnata questi pneumatici si comportano esattamente come i **Pneumatici Medium** sia per quanto riguarda lo slittamento che l'usura.

Hard (H)				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	-1	-1	-1
	Overshooting	x0/1	x0/1	x0/1
	Slittamento	+1	+1	+1
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x1	x1	x1
	Slittamento	+3	+3	+3

Pneumatici Soft



Su pista asciutta la macchina ha una maggiore accelerazione che le permette di avanzare di una casella in più rispetto alla velocità della vettura. Questo bonus, può essere applicato con qualsiasi marcia, prima, dopo o durante una serie successiva di effetto scia; il bonus conferito dalle gomme morbide è opzionale e valido solo per il primo giro dei pneumatici. Purtroppo si usurano più velocemente, infatti l'auto perde **2 Punti Gomma (PG)** per ogni casella di Overshooting nel primo e nel secondo giro e **3 Punti Gomma (PG)** nel terzo giro.

In caso di pista bagnata l'auto slitta di tre caselle per ogni sosta obbligatoria in curva, non conferisce bonus e l'usura è identica all'asciutto.

Soft (S)				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	+1	-	-
	Overshooting	x2	x2	x3
	Slittamento	-	-	-
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x2	x2	x3
	Slittamento	+3	+3	+3

Pneumatici SuperSoft¹



Come dice la parola stessa, questi pneumatici amplificano le proprietà dei pneumatici Soft, dando un bonus di due caselle in più rispetto alla velocità della vettura. Questo bonus può essere applicato con qualsiasi marcia, prima, dopo o durante una serie successiva di **effetto scia**; il bonus ha effetto solo per 2/3 di giro (il direttore di gara indicherà esattamente in quale curva i pneumatici perderanno il loro bonus). Naturalmente l'usura dei pneumatici è molto alta e l'auto perde **3 Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro e **4 Punti Gomma (PG)** nel terzo giro.

Questo tipo di pneumatico, in caso di pista bagnata, si comporta esattamente come i **Pneumatici Soft**, sia per quanto riguarda l'usura che lo slittamento.

SuperSoft ^{SS}				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	+2	-	-
	Overshooting	x3	x3	x4
	Slittamento	-	-	-
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x2	x2	x3
	Slittamento	+3	+3	+3

4.4.2 Mescole da Bagnato

Pneumatici Intermediate



Tipiche gomme per pista bagnata, migliorano notevolmente l'aderenza in caso di pioggia. In caso di pista bagnata l'auto **slitta** di una casella per ogni sosta obbligatoria in curva, senza avere un'usura eccessiva: **1 Punto Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro, e **2 Punti Gomma (PG)** nel terzo giro.

nel secondo giro, e **3 Punti Gomma (PG)** nel terzo giro senza dare nessun bonus.

Intermediate ^I				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x2	x2	x3
	Slittamento	-	-	-
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x1	x1	x2
	Slittamento	+1	+1	+1

Sull'asciutto, però, non danno nessun bonus e si rovinano rapidamente: l'auto perde **2 Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e

Pneumatici Wet



Gomme da bagnato estremo migliorano l'aderenza sul bagnato rispetto le intermedie, evitando che l'auto **slitti** per ogni sosta obbligatoria nel primo giro delle gomme, mentre slitterà di una casella nei giri successivi. L'usura è maggiore: l'auto perde **2 Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro, e **2 Punti Gomma (PG)** nel terzo giro.

negativo, la vettura semplicemente rimane ferma) e offrono scarsa aderenza in curva slittando di una casella per ogni sosta obbligatoria, inoltre si usurano velocemente: l'auto perde **3 Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting**.







Wet ^W				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	-1	-1	-1
	Overshooting	x3	x3	x4
	Slittamento	+1	+1	+1
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x2	x2	x3
	Slittamento	-	+1	+1

Quasi improponibili sull'asciutto dove rallentano la vettura e il risultato di ogni tiro di qualsiasi **DadoMarcia** deve essere ridotto di -1 (naturalmente se la velocità della vettura, a causa del sommarsi di diverse penalità, dovesse essere



5 Il Movimento

Il movimento della vettura dipende principalmente dalla marcia inserita: ogni autovettura ha sei marce, ognuna delle quali corrisponde ad un **DadoMarcia** di colore e forma diversa e anche con valori diversi.

Marcia	Dado	Spostamento (numero di caselle)
1°		1 a 2
2°		2 a 4
3°		4 a 8
4°		7 a 12
5°		11 a 20
6°		21 a 30

All'inizio del proprio turno il Pilota innesta la marcia desiderata e lancia il **DadoMarcia** corrispondente, il risultato del tiro indica di quante caselle si deve muovere la vettura e ne indica la **Velocità**.

Alcune componenti (come il **KERS**) modificano la Velocità dell'auto.

In base al **Set Up** scelto e alla guida, il numero di caselle può essere inferiore o superiore alla Velocità dell'auto (come i **Pneumatici**, la **Scia**, dall'**utilizzo dei cordoli** o del **DRS**).

La marcia deve essere dichiarata all'inizio del proprio turno, prima di lanciare il **DadoMarcia**. Il pilota può:

- ✓ mantenere la stessa marcia del turno precedente
- ✓ salire di una marcia rispetto al turno precedente
- ✓ scendere di una marcia rispetto al turno precedente



La vettura si muove su un circuito in cui sono bene evidenti le caselle dove si posizionano le auto. Il tracciato è largo 3 o 4 caselle per permettere i sorpassi.

Il circuito è suddiviso in **curve** e **rettilinei** che raggruppano un certo numero di caselle.

Le curve sono quei tratti di strada delimitati trasversalmente da delle linee solitamente rosse e ai lati da delle linee di due colori (cordoli); mentre i rettilinei sono quelle porzioni di circuito che si trovano tra una curva e quella successiva.

Le auto si muovono lungo il circuito seguendo una condotta di guida che si distingue a seconda che la vettura sia in curva o in rettilineo

5.1 ORDINE DI TURNO

Prima di vedere il movimento è bene sapere chi muove per primo. Come detto Formula Dè è un gioco a turni, ma qual è l'ordine di turno?



Le Vetture muovono in ordine di posizione sulla pista: il Leader della gara per primo, poi il secondo, il terzo e così via fino all'ultimo; la sequenza del turno di gioco varierà quindi in funzione dei sorpassi effettuati.

Nei casi in cui non fosse evidente chi è davanti, si considera in vantaggio la Macchina con la marcia più alta e, in caso di stessa marcia, la macchina che risultava davanti nel turno precedente.

In caso di **soste ai box**, le regole per l'ordine del turno sono spiegate nel relativo capitolo e prevalgono sulle regole sopra esposte

5.2 PARTENZA!

Finalmente le luci rosse si spengono e i piloti staccano la frizione per partire il più velocemente possibile.

Purtroppo, a volte, le cose non funzionano come dovrebbero: la frizione stacca male, le gomme slittano, oppure, al contrario, il pilota effettua una partenza eccezionale.

Prima di innestare la prima marcia il giocatore di turno deve tirare il **DadoEventi** e, verificare nella tabella seguente che cosa succede.

5.2.1 Evento alla Partenza

DadoEventi	Evento	Effetto
1	Stallo	La Vettura ha problemi in partenza e rimane ferma in stallo .
2 – 3	Patinamento	Le gomme slittano rallentando la Vettura che ha una penalità di -1 casella al Dado 1° marcia (può anche rimanere sul posto). Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia normalmente.
4 – 17	Partenza normale	Il pilota può partire normalmente in 1° marcia
18 – 19	Spunto	Il pilota stacca bene la frizione e la Vettura ha un bonus facoltativo di +1 Casella al Dado da 1° marcia.
20	Partenza a cannone	Partenza bruciante! La Vettura muove di 4 caselle. Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia.

Il tiro sulla tabella deve essere effettuato anche quando un pilota riparte dopo un [Testacoda](#)

5.2..2 Stallo

Nel caso in cui un'auto sia in stallo, questa non si può muovere per nessun motivo neanche se monta pneumatici [Soft](#) o [SuperSoft](#); nel turno successivo potrà partire in 1° marcia senza dover effettuare un tiro sulla tabella della partenza.

Eventuali vetture che devono effettuare un [Tiro Collisione](#) con un'auto in Stallo subiscono una penalità di -1 da sommare ad altre eventuali penalità; nessun'auto può prendere la [Scia](#) di un'auto in Stallo, mi sembra ovvio.

5.3 Codice di guida in curva



Per superare una curva senza penalità, la macchina deve effettuare un numero di soste all'interno della curva pari al **Valore di Difficoltà** della curva stessa (il numero scritto sulla bandierina gialla prima della curva). Qualsiasi ulteriore sosta nella curva non è considerata una sosta in curva (i.e. l'auto non deve effettuare ulteriori slittamenti) per eventuali altre regole

Le righe di due colori (b), solitamente bianche e rosse, sono i cordoli e indicano i limiti di una curva o di una serie di curve

Le linee rosse (c), a volte blu, che attraversano le tre corsie della strada, indicano dove le curve cominciano e terminano

Le frecce (d) poste sulle caselle della curva indicano le sole traiettorie possibili

5.3.1 Utilizzo dei Cordoli



I piloti, in curva, possono salire sui cordoli e sfruttarli per migliorare la percorrenza della curva stessa aumentando il proprio movimento di una casella o riducendo di 1 il proprio movimento (in questo caso l'auto non indietreggia, semplicemente la terza casella percorsa conta doppio).

I cordoli possono essere sfruttati una sola volta per turno, inoltre è necessario che l'auto abbia percorso almeno 3 caselle consecutive nella

corsia adiacente al cordolo.

Salire sul cordolo non è obbligatorio, ma se il pilota decide di farlo, deve effettuare un test [Tenuta di Strada](#), in caso di fallimento la macchina perde un **Punto Sospensioni (PS)**.

Non si possono sfruttare i cordoli per ridurre lo [slittamento](#)



Esempio:

L'auto verde entra in curva e deve percorrere ancora 4 caselle di movimento, può fermarsi nella casella X facendola valere doppio ed effettuando un test di **Tenuta di Strada**. Se, invece, la vettura dovesse muoversi di 3 caselle più una di slittamento, non potrà fermarsi nella casella X, ma dovrà proseguire nella casella successiva in quanto non è possibile utilizzare i cordoli per ridurre lo slittamento

5.3.2 Overshooting



Un'auto si deve fermare, cioè terminare il proprio turno, all'interno di una curva tante volte quanto indicato dal **Valore di Difficoltà** della curva (nel caso della curva nell'esempio in basso, l'auto deve effettuare due soste). Se ciò non accade e al termine dello spostamento l'auto supera il limite di una curva senza aver eseguito il numero di soste imposto, si dice che è andata in



overshooting. L'auto perde, quindi, un numero di **Punti Gomma (PG)** pari a quello delle caselle in eccesso moltiplicato per il fattore di penalità che dipende dal tipo di pneumatico montato e dalle condizioni meteo (Vedi il paragrafo sui [Pneumatici](#)).

Una vettura che va in **overshooting** deve finire il movimento sulla stessa corsia e non può cambiarla neanche se ci sono degli ostacoli. Se la corsia di uscita è occupata si dovrà ricorrere ad una [Frenata d'Emergenza](#) o cercare di [Forzare il Blocco](#).

Se un **overshooting** porta la vettura all'interno di un'altra curva, questa non è considerata come prima sosta ai fini del numero minimo di soste obbligatorie (**Valore di Difficoltà** della curva)

Quando una macchina perde il suo ultimo **Punto Gomma (PG)** va in testacoda e qualsiasi ulteriore **overshooting** di una casella la farà andare nuovamente in **Testacoda**, mentre un **overshooting** di due o più caselle eliminerà l'auto dal gioco.

Sono eliminate anche le auto che, effettuano 2 soste in meno di quante ne avrebbero dovuto fare.



In questo caso l'auto deve essere immediatamente tolta dalla pista, come se fosse uscita di strada, e posizionata vicino al tracciato in prossimità della fine della curva; la vettura perderà la propria posizione in classifica nel momento in cui viene superata dalle auto che seguono.

Una volta che è stata superata da tutti i piloti ancora in gara, la vettura deve essere rimossa dal tabellone e la sua posizione in classifica si considera consolidata.

Al termine della gara l'auto sarà superata automaticamente da tutte le macchine non eliminate.

Il pilota dovrà effettuare un test per vedere se si è **ferito**.

5.3.3 Testacoda



Quando una vettura va in **testacoda** deve essere posta in senso inverso nella casella dove ha terminato il proprio movimento, nel turno successivo l'auto dovrà effettuare una nuova partenza tirando il **DadoEventi** sulla **tabella della Partenza**.

Quando un'auto va in **testacoda** si considera in 1° marcia per determinare chi ha la precedenza sull'**ordine del turno**.

Nessuna vettura può prendere la **Scia** di una vettura in **testacoda** e il **Tiro Collisione** con un'auto in testacoda subisce una **penalità di -1**

ATTENZIONE: Un **testacoda** può SEMPRE essere evitato pagando un **Punto Pilota (PP)**

5.3.4 Slittamento



In curva le vetture sono difficili da manovrare, soprattutto quando piove, e può accadere che la macchina tenda a slittare.

Lo **slittamento** si concretizza in un movimento supplementare ad ogni spostamento nel quale si percorre almeno una casella entro i limiti della curva; e si ripete una volta per turno di permanenza nella curva, per un numero di volte pari al **Valore di Difficoltà** della curva (es. in una curva da 2 soste, la Vettura slitterà nel primo e nel secondo turno di sosta in tale curva, in caso di ulteriori soste nella stessa curva, non sarà richiesto alcun slittamento).

Lo **slittamento** deve essere effettuato al termine del movimento: il pilota decide la casella in cui l'auto termina il movimento, dopodiché l'auto slitterà di tante caselle quanto lo richiede la causa dello slittamento (pioggia, carico aerodinamico basso, eventuali danni della vettura). A parziale deroga di quanto appena detto, lo **slittamento** deve essere effettuato prima di prendere una [Scia](#)

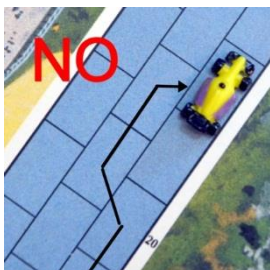
Il movimento di **slittamento** non può essere ridotto dall'[utilizzo dei cordoli](#), ma utilizzando [Punti Freno \(PF\)](#) o grazie al [Carico Aerodinamico Alto](#)

5.4 Codice di guida in rettilineo

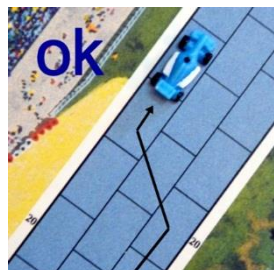
I rettilinei sono quelle porzioni di tracciato che si trovano tra una curva e quella successiva.

In rettilineo è assolutamente vietato zigzagare (Fig. 1). Un pilota che, ad inizio turno, si trova nella corsia esterna (sinistra o destra) può cambiare 1 o più corsie passando in quella centrale o proseguire nella stessa direzione per arrivare alla corsia esterna ma non può ritornare nelle corsie appena abbandonate.

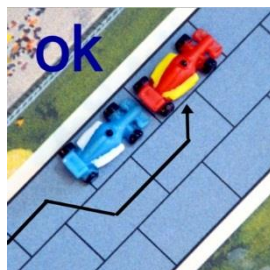
Zigzagare è lecito se il movimento è fatto per superare o evitare un'altra vettura o un ostacolo (Fig. 3).



(Fig. 1)



(Fig. 2)



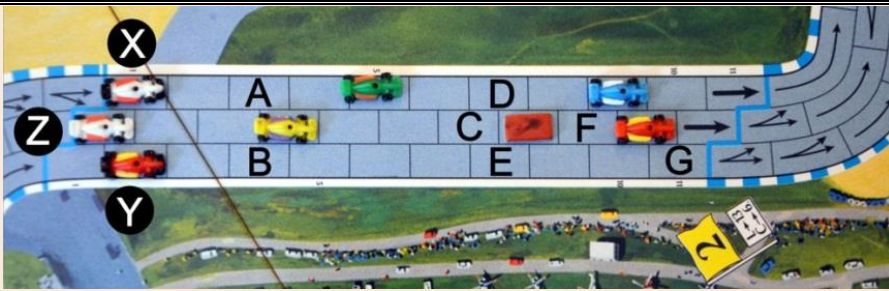
(Fig.3)

Tuttavia una vettura deve seguire il percorso più breve per muoversi da una casella alla casella di destinazione; utilizzando il minor numero di caselle possibili a meno che debba evitare altre vetture, ostacoli o caselle pericolose.

A seconda della lunghezza del rettilineo, un'auto può aver bisogno di un numero di soste variabile prima di poter arrivare alla curva successiva, ma non è richiesto un numero di soste minimo in rettilineo; se il rettilineo è relativamente breve, la vettura può passare tranquillamente da una curva a quella successiva senza fermarsi nel rettilineo.

Quando una vettura in rettilineo entra in una curva, o viceversa, zigzagare diventa possibile finché si seguono le regole imposte per le due sezioni di tracciato

Esempio di un Rettilineo Trafficato



Se l'auto X vuole andare nella casella D:

Percorso Valido: A-C-D (7 caselle).

Percorso proibito: B-C-D (8 caselle).

Se l'auto Y vuole andare nella casella C:

Percorso Valido: B-C (6 caselle).

Percorso proibito: A-C (7 caselle).

Se l'auto X vuole andare nella casella F, attraversando la casella pericolosa:

Percorso valido: A-C-F (8 caselle).

Percorso proibito: B-C-F (9 caselle).

Se l'auto Z vuole andare nella casella F, evitando la casella pericolosa:

Percorso valido: B-E-F (9 caselle).

Percorso proibito: B-C-D-F, A-C-D-F, A-C-E-F (10 caselle).

Nota: il percorso B-C-E-F è un zigzagare ingiustificato tra B e E

Se l'auto Y vuole andare nella casella G:

Percorso Valido: B-E-G (9 caselle).

Percorso proibito: qualsiasi che non sia B-E-G.

Se l'auto X vuole andare nella casella F, evitando la casella pericolosa:

Percorsi validi: A-C-D-F, A-C-E-F o B-E-F (9 caselle).

Percorso proibito: B-C-D-F (10 caselle).

Esempio del passaggio da una curva all'altra:



L'auto nella casella X può andare nella casella Y, passando per A, B, C, D, poi dritto fino E, e, infine, nella casella Y.

Se c'è un'auto nella casella Y, L'auto nella casella X non può seguire A, B, C, D, E e poi F (situazione di zig-zag). Il percorso valido più lungo per la vettura nella casella X è A, B, C fino alla casella F, quindi entrare nella curva.

Esempio di uscita da una curva / entrata in rettilineo



In questo esempio, l'auto rossa ha effettuato nella casella A il numero di soste necessario per la curva e non è in una situazione di **overshooting**.

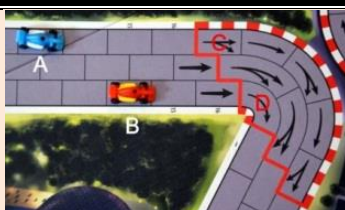
Secondo il **codice di guida nelle curve**, una macchina nella casella A può andare in B e C, e poi continuare in D ed E con i 2 cambi di corsia consentiti dal **codice di guida in rettilineo**. Se non c'è un'auto davanti alla casella E, la vettura può continuare a muoversi dritto.

Se una macchina vuole andare da A ad H non può seguire ABCDEFGH perché non starebbe percorrendo il percorso più breve tra D e F.

Esempio di entrata in una curva:

L'auto nella casella B può passare attraverso C e D.


L'auto nella casella A non può passare attraverso B e poi C (Zigzag proibito in rettilineo).



5.4.1 Caselle Pericolose

Durante la gara le vetture subiscono dei danni lasciando sul tracciato dei detriti. In particolare quando una vettura perde 1 **Punto Carrozzeria (PC)** lascia dei **detriti**, mentre quando perde 1 **Punto Motore (PM)** lascia una **Macchia d'olio** e l'apposito segnalino deve essere posizionato sulla casella.


Le caselle con un segnalino **detriti** o **Macchia d'olio** sono considerate pericolose, cioè dei veri e propri ostacoli che un pilota può, se vuole, evitare. Il pilota può comunque decidere di attraversarle subendone le conseguenze.



Esempio con un muro di caselle pericolose:

Come detto, è il giocatore a decidere quali caselle sono da considerare come ostacoli. In questo esempio, tutti i seguenti percorsi sono validi:

- Con un 6, l'auto può andare direttamente alla posizione finale (casella X), passando attraverso la casella pericolosa A
- Con un 7, la macchina può raggiungere la stessa posizione finale, passando attraverso B e considerando A come un ostacolo da evitare.
- Con un 8, la macchina può raggiungere la stessa posizione finale, passando attraverso C e considerando sia A che B come ostacoli da evitare.



Esempio con una doppia parete di spazi pericolosi:

Le caselle A, B, E, F sono considerati come ostacoli.

- Con un 11, l'auto può raggiungere la casella X passando da C ed E, o da B e D.

Attraversare o fermarsi su una casella con segnalino **detriti** obbliga il pilota ad effettuare un Test **Tenuta di Strada** con il rischio di perdere un **Punto Sospensioni (PS)**, mentre fermarsi o passare attraverso una casella con il segnalino **Macchia d'olio** costringe il pilota ad effettuare il relativo test.

5.4.2 Muretti di Cemento




Alcuni tracciati, soprattutto i circuiti *oval*, hanno una riga rossa sul bordo esterno della corsia più esterna del circuito che rappresenta il **Muretto di Cemento** che protegge il pubblico. Ogni volta che un'auto, si sposta nella corsia esterna c'è il rischio che sbatta contro il muro: Il pilota, al termine del movimento, se durante il percorso si è spostato nella corsia esterna, deve lanciare il **DadoEventi**: con un risultato pari a 1, perde un **Punto Carrozzeria (PC)** e lascia un **detrito** nella casella in cui ha toccato il muro.

Una volta che una vettura è nella corsia esterna non deve effettuare più il test, neanche nei turni successivi, finché si trova nella corsia esterna; se l'auto si sposta in una corsia centrale e poi ritorna nella corsia esterna dovrà essere fatto nuovamente il test per il **Muretto di Cemento**.

I test **tiro collisione** devono essere effettuati prima dei test per il **Muretto di Cemento**

Queste regole si applicano sia in rettilineo che in curva.

Esempio di movimento vicino al muretto di cemento

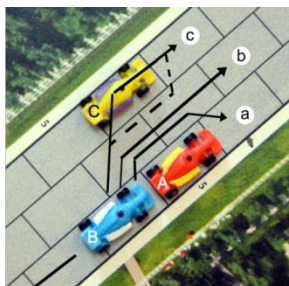


L'auto rossa vuole andare nella casella A. I percorsi più brevi (7 caselle) sono in B con un test Muretto di cemento contro la parete, o attraverso la casella pericolosa C, con un test di tenuta di strada o macchia d'olio. Tuttavia, è consentito passare attraverso la casella D (8 caselle) evitando gli ostacoli e senza tirare il dado eventi.

5.5 SCIA

Il fenomeno della **Scia** avviene quando una vettura si trova alle spalle di un'altra vettura che fa sì che l'auto che segue venga "tirata" da quella davanti, facendole aumentare la velocità e permettendole di superarla.

Usufruire dell'effetto **Scia** è sempre facoltativo



Per approfittare dell'effetto scia, dopo aver eseguito lo spostamento, l'auto B deve terminare il proprio movimento direttamente dietro l'auto A. L'auto in scia, a partire dalla posizione in cui si è fermata, può aggiungere 3 caselle al proprio movimento come segue:

- Cambio di una corsia e ritorno sulla corsia d'origine (a)
- Cambio di una corsia e spostamento di due caselle in avanti (b)
- Cambio di due corsie e spostamento di una casella in avanti (c)
- Se c'è un'auto C, l'auto B può spostarsi nella corsia centrale, avanzare di una casella e poi spostarsi davanti all'auto C

Una macchina può beneficiare dell'effetto scia solo se ha una marcia pari o superiore all'auto davanti, ed entrambe le auto siano almeno in 4° marcia o superiore.

In ogni caso lo spostamento di tre caselle deve essere eseguito nella sua totalità, ma si possono spendere dei **Punti Freno (PF)** per ridurre questo movimento.

I vari cambi di corsia effettuati grazie ad uno o più effetti scia, non sono considerati zigzag. Tali cambi di corsia sono indipendenti gli uni dagli altri e dai cambi di corsia che sono state fatti durante il movimento precedente

Un'auto può usufruire dell'effetto scia anche in una curva, purché si muova rispettando le frecce disegnate sul tabellone. Se una macchina va in **overshooting** come risultato di un effetto scia, deve subirne le conseguenti penalità; in questo caso, l'auto deve continuare nella stessa corsia dalla quale è uscita dalla curva, il che vieta qualsiasi ulteriore effetto scia.

Se l'effetto scia fa finire la vettura dietro ad un'altra, si può nuovamente attivare il fenomeno di effetto scia, continuando finché si ripete tale situazione. Un'auto può collegare, nello stesso turno, diversi effetti scia, estendendo così il proprio movimento, e se dovesse entrare in una curva nella quale non sarebbe riuscita ad entrare se non avesse usufruito dell'effetto scia, perderà **1 Punto Freno (PF)** senza riduzione del movimento. Al contrario quando si utilizza l'effetto scia e si è già in curva, non deve essere pagato nessun **Punto Struttura/Assetto (PA)**.

E' proibito frenare per beneficiare di un effetto scia. Non si può beneficiare dell'effetto scia di un'auto in **Testacoda**, in **Stallo**, o eliminata.

I bonus al movimento conferiti dal Set Up e che determinano la velocità di un'auto, quali il **Carico Aerodinamico**, l'**utilizzo dei cordoli** e il **KERS**, devono essere utilizzati prima di un effetto scia e **MAI** dopo un effetto scia o nel mezzo di una serie di effetti scia

Il bonus di "+1" al movimento conferito dai pneumatici **Soft**, il bonus di "+2" dei pneumatici **SuperSoft** e il bonus del **Boost** possono essere utilizzati prima o dopo un effetto scia o, addirittura, all'interno di una serie di effetti scia; inoltre se il bonus al movimento conferito dai pneumatici **Soft** o dei pneumatici **SuperSoft** e/o del **Boost**, viene applicato nel corso di un effetto scia e permette ad un'auto di entrare in una curva, la macchina perde automaticamente un **Punto Freno (PF)**, anche se il bonus dei pneumatici e/o del **Boost** sono l'ultima casella di movimento, in quanto senza effetto scia l'auto non sarebbe entrata in curva.

Alcuni esempi di effetto scia

Tutte le auto nella figura sono in 4° marcia

Esempio 1 L'auto X monta Pneumatici Soft e la pista è asciutta, in 4° marcia tira un 7. Il pilota può sfruttare l'effetto scia fornito dall'auto arancione posizionandosi sulla casella A, con il movimento addizionale di 3 caselle si sposta in B, utilizzando il movimento dato dai Pneumatici Soft si sposta in C dove può sfruttare l'effetto scia dell'auto rossa, e portare la sua auto in D. Il pilota deve pagare un **Punto Freno (PF)** senza ridurre il proprio movimento, perché se non avesse usato l'effetto scia non sarebbe riuscito ad entrare nella curva. Se il pilota decidesse di utilizzare l'effetto scia della vettura grigia per raggiungere la casella F non dovrà pagare ulteriori **Punti Freno (PF)** in quanto si trova già nella curva.

Esempio 2 La pista è bagnata ed il pilota X, con Pneumatici Intermediate, tira un 14 in 5° marcia, che lo porta nella casella D. A causa dello **slittamento** di una casella si sposta nella casella E. Il pilota può decidere di sfruttare l'effetto scia fornito dall'auto azzurra e spostarsi nella casella G senza ulteriori **slittamenti**

Esempio 3 La pista è bagnata ed il pilota X, con Pneumatici Intermediate, tira un 11 in 5° marcia, e arriva nella casella C dove può sfruttare l'effetto scia e raggiungere la casella D (deve pagare un Punto Freno), poi **slitta** in E, infine può raggiungere G senza ulteriori **slittamenti**

Altri esempi di effetto scia

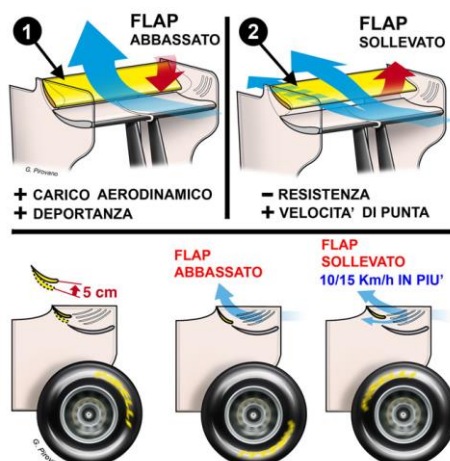
Esempio 1 un'auto che finisce il proprio movimento in H, può utilizzare un solo effetto scia, frenare per fermarsi nella casella I e sfruttare un nuovo effetto scia non è permesso

Esempio 2 Un'auto con Pneumatici Soft con pista asciutta termina il proprio movimento nella casella I, può sfruttare la scia dell'auto rossa spostandosi nella casella J, e con il bonus di "+1" fornito dai Pneumatici Soft, entrare in curva nella casella K. Nonostante il movimento che ha permesso al pilota di entrare in curva sia dovuto al bonus dei Pneumatici Soft, mentre l'effetto scia è avvenuto prima della curva, il pilota deve comunque pagare un **Punto Freno (PF)** perché senza il movimento dell'effetto scia, non sarebbe riuscito ad entrare nella curva.

Esempio 3 Un'auto che finisce il proprio movimento nella casella K, con pista asciutta e Pneumatici Soft, può sfruttare la scia dell'auto gialla e muoversi come indicato dalle frecce. L'auto però viene bloccata dalla macchina verde, in quanto non può cambiare corsia in caso di **overshooting**, e si deve fermare nella casella L senza completare il movimento di "+3" caselle dell'effetto scia e perdendo un **Punto Freno (PF)**

Esempio 4 Un'auto che finisce il proprio movimento nella casella L non può sfruttare la scia dell'auto verde perché un'auto in **overshooting** non può cambiare corsia.

5.5.1 DRS



Il DRS (Drag Reduction System) è un dispositivo tipico della Formula 1, che permette l'apertura dell'alettone posteriore, riducendo la resistenza all'aria al fine di permettere alla vettura di incrementare la velocità in rettilineo e favorire i sorpassi.

In termini di gioco, il direttore di gara individuerà uno o due rettilinei denominati **DRS Zone**; in questi tratti le Vetture hanno la possibilità di utilizzare il DRS.

Il DRS fa aumentare il movimento della vettura di una o due caselle, ma solo se questo bonus permette al pilota di sfruttare un **effetto scia**; effetto scia che il pilota è obbligato a sfruttare se utilizza il DRS.

Un pilota può utilizzare il DRS una volta per turno.

Le caselle bonus devono essere utilizzate consecutivamente: se per approfittare di un effetto scia è sufficiente una casella bonus del DRS, l'altra non potrà più essere utilizzata nello stesso turno; il pilota può scegliere se avvalersene prima di un effetto scia o nel mezzo di una successione di effetti scia, mai alla fine.

Il DRS è attivabile solo con pista asciutta e mai quando si esce dai box

Alcuni esempi di utilizzo del DRS



Tutte le auto nella figura sono in 4° marcia

Esempio 1 La pista è asciutta ed il pilota X, con Pneumatici Hard, nella DRS Zone, tira un 10 in 4° marcia. Il pilota si muove di 10 caselle fino alla casella B poi sfrutta il DRS e si muove di una ulteriore casella raggiungendo la casella C dove può sfruttare la scia dell'auto rossa

Esempio 2 La pista è asciutta ed il pilota X con Pneumatici Soft, nella DRS Zone, tira un 9 in 4° marcia. Il pilota si ferma sopra la casella B, a quel punto sfrutta il DRS e si sposta di 2 caselle nella casella C per prendere la scia della vettura rossa ed entrare nella curva nella casella D (il pilota perde un Punto Freno (PF)) e da qui prendere la scia della vettura grigia e spostarsi nella casella F oppure utilizzare i pneumatici Soft per andare nella casella E e prendere la scia della vettura azzurra per raggiungere la casella G

6 Le Componenti Tipiche

Le Componenti Tipiche sono fondamentali per il gioco, senza di esse non si può parlare di Formula D.

Dei **Punti Gomma (PG)** abbiamo già parlato nel capitolo [sull'overshooting](#), ora dobbiamo parlare delle altre componenti.

6.1 I FRENI



L'apparato frenante è costituito dai **Punti Freno (PF)** che vengono assegnati a questa componente in fase di Set Up. Un pilota può utilizzare i **Punti Freno (PF)** per ridurre il movimento della vettura: per ogni **Punti Freno (PF)** speso si riduce di una casella il movimento dell'auto.



In caso di [overshooting](#) il pilota può usare i **Punti Freno (PF)** per risparmiare i **Punti Gomma (PG)**, o combinare entrambi

I **Punti Freno (PF)** possono essere utilizzati anche per ridurre il movimento dovuto allo [slittamento](#), all'[effetto scia](#) e all'utilizzo del [Boost](#).

Può capitare che il pilota decida di utilizzare i **Punti Freno (PF)** per un [Heavy downshift](#) più efficace.

Quando i **Punti Freno (PF)** si riducono a zero... Non succede nulla, semplicemente il pilota non potrà più frenare, effettuare un [Heavy downshift](#) che richiede i **Punti Freno (PF)** o effettuare una **frenata d'emergenza**; comunque i **Punti freno (PF)** possono essere ripristinati durante una [sosta ai box](#).

6.1.1 Frenata d'emergenza

Un pilota può trovarsi la strada bloccata da altre vetture oppure, uscendo da una curva in [overshooting](#), avere un'auto nella propria corsia; in questi casi deve ricorrere ad una **Frenata d'emergenza**.

Prima di effettuare la **Frenata d'emergenza**, l'auto deve muovere il maggior numero di caselle possibili, eventualmente un pilota può volontariamente utilizzare dei **Punti Freno (PF)** prima di ricorrere alla **Frenata d'emergenza**



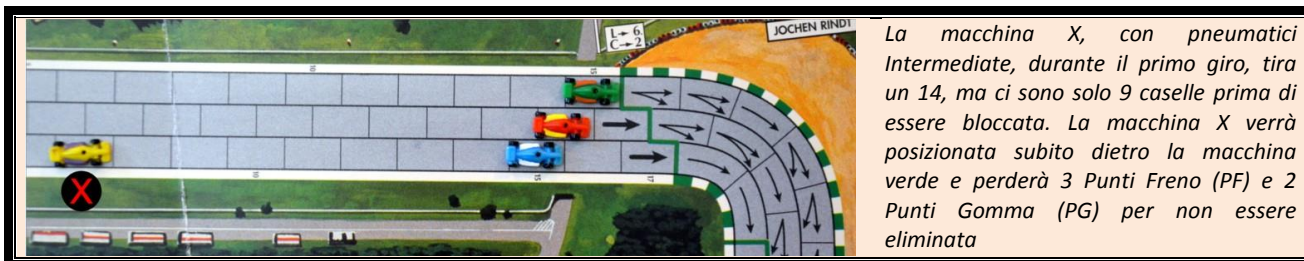
Dopo aver messo la macchina nella prima casella libera che precede la causa del blocco, il pilota calcola quante caselle avrebbe dovuto ancora percorrere se non avesse dovuto effettuare una **Frenata d'emergenza**, poi usa la tabella seguente per determinare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi.

Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7	
PF	1	2*	2*	2*	2*	2*		Eliminata
PG	0	0	1	2	3*	3*		
PC	0	0	0	0	0	1*		

Non importa il tipo di pneumatico montato sulla vettura, la tabella indica il numero di **Punti Gomma (PG)** necessari.

È possibile utilizzare dei **Punti Pilota (PP)** durante una **Frenata d’Emergenza** al posto dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** segnati con l’asterisco.

ATTENZIONE, se si cancella l’ultimo **Punto Gomma (PG)**, l’Auto va in [Testacoda](#).



6.1.2 Eliminazione in caso di Frenata d’emergenza



Se durante la **Frenata d’emergenza** ci fosse un eccesso di penalità o insufficienza di **Punti Struttura/Assetto (PA)**, la vettura tampona l’auto che la precede e viene **eliminata**, mentre l’auto tamponata perderà immediatamente **1 Punto Carrozzeria (PC)**, un segnalino detriti dovrà essere messo sotto la vettura tamponata e un altro sotto la vettura che tampona.

Eventuali **tiri collisione** con l’auto eliminata a seguito del tamponamento, subiscono una **penalità di -1 sul DadoEventi**, eccetto l’auto che ha perso automaticamente un **Punto Carrozzeria (PC)**, che non dovrà effettuare il test.

L’auto eliminata deve essere rimossa dal tracciato al termine del turno di tutti i giocatori e posizionata vicino al punto in cui è stata eliminata. Successivamente la vettura perderà la propria posizione in classifica nel momento in cui viene superata dalle auto che seguono. Una volta che è stata superata da tutti i piloti ancora in gara, la vettura deve essere rimossa dal tabellone e la sua posizione in classifica si considera consolidata.

Al termine della gara l’auto sarà superata automaticamente da tutte le macchine non eliminate, che non l’abbiano ancora superata.

Il pilota dovrà effettuare un test per vedere se si è [ferito](#).

6.1.3 Forzare il Blocco

Forzare il Blocco è una manovra che può essere effettuata solo una volta a partita.

Se il pilota si trova la strada bloccata, può attraversare, ma non sostare, su una casella che lo blocca, pagando **1 Punto Freno (PF)** ed **1 Punto Carrozzeria (PC)**; un segnalino detriti dovrà essere posto nella casella dove la vettura che ha forzato il blocco termina il suo movimento.

Se il pilota non può o non vuole forzare il blocco, allora deve tentare una **Frenata d’emergenza**

6.2 La Trasmissione



In questo gioco la trasmissione, rappresentata dal cambio, è uno degli elementi principale del movimento anche perché in base alla marcia scelta dipende la velocità dell'auto.

6.2.1 Marce e Cambio

Come abbiamo già detto tutte le auto hanno sei marce ognuna delle quali rappresentata da un dado di

Marcia	Dado	Spostamento (numero di caselle)
1°		1 a 2
2°		2 a 4
3°		4 a 8
4°		7 a 12
5°		11 a 20
6°		21 a 30

forma e colore differente

All'inizio del proprio turno, ogni Pilota, innesta la marcia desiderata e lancia il Dado relativo per ottenere la **velocità** dell'auto.

I cambi marcia devono essere effettuati all'inizio del proprio turno prima di lanciare il Dado Marcia.

Il Pilota può mantenere la stessa marcia o aumentare o diminuire di una posizione, rispetto al turno precedente.

6.2.2 Heavy Downshift

Ovviamente l'ordine in cui si sale di marcia è progressivo: **NON E' MAI** possibile saltare alcuna marcia.

È invece possibile scalare più di una marcia per diminuire drasticamente la propria velocità (**Heavy downshift**), al costo dei seguenti **Punti Struttura/Assetto (PA)**:



scalare saltando una marcia (es: dalla 6° alla 4°):	1 Punto Trasmissione (PT).
scalare saltando 2 marce (es: dalla 6° alla 3°):	1 PT e 1 Punto Freno (PF).
scalare saltando 3 marce (es: dalla 6° alla 2°):	1 PT, 1 PF e 1 Punto Motore (PM).

E' vietato scalare saltando 4 marce

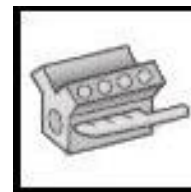
Quando si scala saltando 3 marce e si perde **un Punto Motore (PM)**, e si deve mettere un segnalino **macchia d'olio** nella casella in cui l'auto termina il proprio movimento, e quella casella diventa una **casella pericolosa**

Quando non si hanno più **Punti Trasmissione (PT)** semplicemente non si ha più la possibilità di ricorrere all'**Heavy Downshift**.

6.3 Motore



I **Punti Struttura/Assetto (PA)** che vengono assegnati a questa componente si chiamano **Punti Motore (PM)** e indicano la robustezza di questa componente. In effetti durante la gara alcuni eventi potrebbero danneggiare il motore facendogli perdere i **Punti Motore (PM)**



Quando una vettura perde il suo ultimo **Punto Motore (PM)** significa che ha danneggiato gravemente la Power Unit con il rischio di essere eliminati.

6.3.1 Fuorigiri

Quando un pilota ottiene il risultato massimo in 5° o 6° Marcia (20 in 5° marcia e 30 in 6° marcia, indipendentemente dal Carico Aerodinamico), vuol dire che ha spinto troppo il motore indebolendolo e la vettura perde immediatamente un **Punto Motore (PM)**, un segnalino **Macchia d'olio** deve essere posto nella casella dove il pilota termina il proprio movimento.



Al termine del turno in cui una vettura perde il suo ultimo **Punto Motore (PM)** deve effettuare un [Test di Affidabilità](#) che potrebbe portare all'eliminazione della vettura.

6.3.2 Macchia d'olio

Quando una macchina, per qualsiasi motivo, perde **1 Punto Motore (PM)**, deve essere messo un segnalino **macchia d'olio** sotto di essa e la casella diventa una **casella pericolosa**; passare attraverso o fermarsi su una casella con il segnalino **Macchia d'olio** costringe il pilota ad effettuare un tiro del **DadoEventi**: se il risultato è inferiore alla marcia inserita, il pilota perde il controllo del veicolo e va in [Testacoda](#).

6.4 La Carrozzeria

I **Punti Struttura/Assetto (PA)** che in sede di [Set Up](#) vengono assegnati alla Carrozzeria prendono il nome di **Punti Carrozzeria (PC)** e rappresentano la solidità del telaio.



6.4.1 Tiro collisione



Una Vettura che termina il proprio movimento all'interno di una curva, in una casella adiacente o dietro, ma non davanti, ad una o più macchine (anche se queste non si trovano in curva), rischia una collisione con le altre vetture. Il pilota tira immediatamente il **DadoEventi** e se ottiene un risultato inferiore o uguale [al Valore di Difficoltà](#) della curva, sommato al numero di auto coinvolte (compresa la propria), significa che vi è stata una **Collisione** e l'auto perde **1 Punto Carrozzeria (PC)**.

Per auto coinvolte si intendono le auto adiacenti (non dietro) all'auto ha effettuato il movimento.

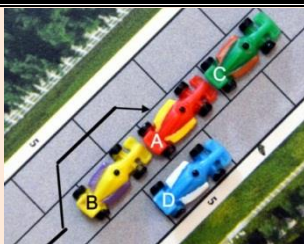
Se vi è stata una **Collisione**, tutte le altre auto coinvolte dovranno tirare il **DadoEventi** e se otterranno un risultato pari o inferiore [al Valore di Difficoltà](#) della curva perderanno **1 Punto Carrozzeria (PC)** a causa del contatto

Al tiro del **DadoEventi** devono essere applicate le seguenti penalità:

- -1 in caso di Pista Bagnata,
- -1 in caso di Carico Aerodinamico Alto/Basso
- -1 se l'auto adiacente, per cui si effettua il **Tiro Collisione**, è in [stallo](#) / o in [testacoda](#) / o [eliminata](#).

Calcolo del Tiro Collisione

Auto che provoca la collisione	Altre auto in caso di collisione
Valore di difficoltà della curva	Valore di difficoltà della curva
+ n. di vetture coinvolte	
+1 in caso di pista bagnata	+1 in caso di pista bagnata
+1 in caso di Carico Aerodinamico Alto/Basso	+1 in caso di Carico Aerodinamico Alto/Basso
+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia in Stallo	+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia in Stallo
+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia in Testacoda	+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia in Testacoda
+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia eliminata	+1 nel caso in cui almeno una delle vetture coinvolte sia eliminata



Esempio

Ipotizzando che ci si trovi in una curva da 1, che non piova e che tutte le vetture coinvolte abbiano Carico Aerodinamico Medio, l'auto A dovrà effettuare un tiro collisione ed ottenere un risultato maggiore di 4 (valore di difficoltà 1 + 3 per le auto C e D e la propria) per non perdere un Punto Carrozzeria. La vettura B non viene considerata in quanto è stata superata da A.

Le auto C e D dovranno effettuare i Tiri Collisione solo se A ha fallito il test e dovranno ottenere più di 1 (Valore di difficoltà della curva) per non perdere il Punto Carrozzeria..

Al termine del turno in cui una vettura perde il suo ultimo **Punto Carrozzeria (PC)** deve effettuare un [Test di Affidabilità](#) che potrebbe portare all'eliminazione della vettura.

6.5 Sospensioni

I **Punti Struttura/Assetto (PA)** che in sede di [Set Up](#) vengono assegnati alle Sospensioni rappresentano la loro capacità di sopportare le sollecitazioni e prendono il nome di **Punti Sospensioni (PS)**.



6.5.1 Tiro Tenuta di Strada



Durante la gara, alcuni eventi potrebbero danneggiare le Sospensioni. Una macchina che passa o si arresta su una caselle con il segnalino **decontri**, al termine del movimento, deve effettuare un **Tiro Tenuta di Strada**: il pilota lancia il **DadoEventi** e se il risultato è compreso tra 1 e 4, la macchina perde un **Punto Sospensioni (PS)**. In caso di [pioggia](#) si perde un **Punto Sospensioni (PS)** con un risultato compreso tra 1 e 5.

Al termine del turno in cui una vettura perde il suo ultimo **Punto Sospensione (PS)** deve effettuare un [Test di Affidabilità](#) che potrebbe portare all'eliminazione della vettura.

6.6 Test di affidabilità

Quando una vettura perde il suo ultimo **Punto Motore (PM)** e/o **Punto Carrozzeria (PC)** e/o **Punto Sospensioni (PS)** deve immediatamente effettuare un test di Affidabilità lanciando il **DadoEventi** e confrontando il risultato con la tabella seguente:

6.6.1 Tabella Affidabilità

D20	Effetto
1 – 13	Vettura eliminata.
14 – 18	Testacoda , Auto Danneggiata
19 – 20	Auto Danneggiata

Al tiro del **DadoEventi** deve essere sommato +3 per ogni **Punto Box (PX)** allocato alla vettura.

6.6.2 Vettura Eliminata

Quando una vettura è eliminata dopo un **Test di Affidabilità** non deve essere rimossa immediatamente, ma dopo che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno.

Nessuno può prendere la [scia](#) di un'auto eliminata ed un eventuale [tiro collisione](#) con un auto eliminata ha una penalità aggiuntiva di -1 sul tiro di dado.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, l'auto eliminata deve essere rimossa dal tracciato e posizionata vicino al punto in cui è stata eliminata; la vettura perderà la propria posizione in classifica nel momento in cui viene superata dalle auto che seguono.

Una volta che è stata superata da tutti i piloti ancora in gara, la vettura deve essere rimossa dal tabellone e la sua posizione in classifica si considera consolidata.

Al termine della gara l'auto sarà superata automaticamente da tutte le macchine non eliminate, che non l'abbiano ancora superata.

il pilota dovrà effettuare immediatamente un test per vedere se si è [ferito](#).



6.6.3 Auto Danneggiata

L'auto, da ora in avanti, non potrà più viaggiare in 5° o 6° marcia; se al momento del test si trovasse in 5° o 6° marcia, nel turno successivo il pilota dovrà scalare come se si trovasse in 5° marcia.

Inoltre se il pilota dovesse effettuare un ulteriore **Test di Affidabilità**, il risultato che otterrà sarà considerato peggiore di una fascia (i.e: il pilota verrà eliminato con un risultato da 1 a 18)

7 Le Componenti Avanzate

7.1 Turbocompressore



Il turbocompressore è costituito da una turbina che viene alimentata dai gas di scarico del motore e che sottrae ad essi parte della loro energia per far girare la turbina ad una velocità elevatissima; sul suo stesso albero è calettato un compressore, il quale provvede a trasferire questo contenuto energetico all'aria fresca aspirata dal motore e diretta ai cilindri; il tutto si concretizza in un aumento di pressione di quest'aria, cosa ottima per aumentare la quantità d'aria lavorata dal motore e quindi innalzarne la potenza.

In fase di **Set Up**, il pilota può assegnare a questa componente dei **Punti Assetto/Struttura (PA)**, chiamati **Punti Boost (PB)** per aumentare momentaneamente, durante la gara, la pressione del **turbocompressore** tramite il "Bottone Magico" che hanno sul volante, incrementando il proprio movimento.

7.1.1 Boost

Un Pilota, alla fine del suo movimento (cioè dopo aver applicato eventuali bonus e penalità), può dichiarare di voler dare Boost ed ottenere, quindi, un bonus al proprio movimento di tante caselle pari alla marcia inserita (cioè 1 casella in 1°, 2 caselle in 2°, ecc.).



La decisione di usufruire di questa manovra deve essere presa dopo aver mosso la Vettura sulla pista estendendone quindi il movimento. Una volta effettuata questa manovra il pilota termina immediatamente il proprio turno, eccetto per il fatto che può sfruttare l'effetto **Scia** ed il **DRS**; poi effettua tutti test necessari, tra cui la **Prova Turbocompressore**.

Si può utilizzare il **Turbocompressore** una volta per turno ed è necessario avere almeno **1 Punto Boost (PB)**. Il bonus al movimento va usato per intero anche se si possono consumare normalmente **Punti Freno (PF)** per ridurre il movimento.

Non si può utilizzare il **Turbocompressore** nel turno in cui si entra o se si è all'interno della Corsia dei Box (ma è possibile utilizzarlo nel turno in cui si esce).

Una volta terminati i **Punti Boost (PB)** non si può più utilizzare questa componente per il resto della gara.

7.1.2 Prova Turbocompressore

La potenza sprigionata è tale che l'utilizzo del **Turbocompressore** potrebbe danneggiare il Motore. Dopo aver effettuato lo spostamento e determinato la posizione finale della vettura, il Pilota deve effettuare una **Prova Turbocompressore** lanciando il **DadoEventi**, con i seguenti effetti:

D20	Effetto
1 - 4	La Vettura consuma 1 Punto Boost (PB) e 1 Punto Motore (PM)
5 - 19	La Vettura consuma 1 Punto Boost (PB)
20	Nessun consumo.

Anche in questo caso, se l'auto dovesse perdere un **Punto Motore (PM)**, un segnalino **macchia d'olio** deve essere messo sotto la vettura nella casella di destinazione finale della vettura.

7.2 Carico Aerodinamico

Il **Carico Aerodinamico** rappresenta la capacità della vettura di generare deportanza e quindi maggiore tenuta di strada. La gestione del carico aerodinamico avviene, principalmente, modificando l'incidenza degli alettoni.

In termini di gioco, tutte le auto hanno di base il Carico Aerodinamico Medio. In fase di [Set Up](#) il pilota può scegliere, pagando i **1 Punto Struttura/Assetto (PA)** di avere un Carico Aerodinamico Alto o Basso che danno origine a bonus e penalità.

7.2.1 Carico Aerodinamico Medio



È la configurazione base, che non conferisce bonus e non comporta penalità.

7.2.2 Carico Aerodinamico Alto



È la configurazione che permette di avere una maggiore aderenza in curva a scapito di una minore velocità.

Una vettura con questo assetto subisce le seguenti correzioni al movimento:

- la prima casella di tutte le curve del tracciato conta 2 caselle di movimento a discrezione del pilota, tranne nel caso in cui il movimento termini proprio in essa. Eventuali [slittamenti](#) (esempio per pista bagnata) possono essere conteggiati in tale sosta.
- in 4° marcia la velocità massima è di 11 caselle (un valore superiore viene considerato comunque 11).
- in 5° marcia la velocità massima è di 18 caselle (un valore superiore viene considerato comunque 18).
- in 6° marcia la velocità massima è di 26 caselle (un valore superiore viene considerato comunque 26).
- il **Carico Aerodinamico Alto** comporta una penalità di -1 al [Tiro Collisione](#)

7.2.3 Carico Aerodinamico Basso



È la configurazione che permette di avere una maggiore velocità a scapito di una minore aderenza in curva.

Una vettura con questo assetto subisce le seguenti correzioni al movimento:

- In tutte le curve del tracciato, ogni sosta obbligatoria comporterà lo [slittamento](#) di una casella che si aggiungerà ad altri eventuali slittamenti.
- In 4° marcia la velocità è aumentata di 1 casella opzionale
- In 5° marcia la velocità è aumentata di 2 caselle opzionali
- In 6° marcia la velocità è aumentata di 4 caselle opzionali
- il **Carico Aerodinamico Basso** comporta una penalità di -1 al [Tiro Collisione](#)

Il movimento aggiuntivo è opzionale, ma se si decide di avvalersene, lo si deve utilizzare integralmente (2 caselle in 5° marcia e 4 caselle in 6° marcia)

7.3 KERS

Sotto questo acronimo (che sta per Kinnetik Energy Recovery System) si cela un complesso sistema che provvede al recupero dell'energia cinetica in eccesso dalle ruote motrici. L'energia così recuperata viene rilasciata dal pilota, tramite un apposito comando sul volante, per un massimo di 7 secondi a giro. Questo dispositivo era utilizzato in Formula 1 negli anni dal 2010 al 2013, poi sostituito da un sistema ancora più complesso e gestito da un software.



In termini di gioco il pilota, in fase di [Set Up](#), può montare il **KERS** pagando **1 Punto Struttura/Assetto (PA)**.

Questo dispositivo rende il [Motore](#) leggermente più delicato e il [Fuorigiri](#) e la conseguente perdita di **Punto Motore (PM)** avviene con un risultato di 19 e 20 in 5° Marcia o con un risultato di 29 e 30 in 6° Marcia.

All'inizio del Gran Premio la vettura parte con un totale di **3 Punti KERS (PK)** rappresentati da altrettanti dadi a due facce (D2) chiamati **DadiKERS**. Il pilota, prima di tirare il **DadoMarcia**, dichiara quanti **Punti KERS (PK)** vuole utilizzare, dopodiché tira contemporaneamente il **DadoMarcia** e tanti **DadiKERS** quanto **Punti KERS (PK)** dichiarati.

La **velocità** della vettura viene determinata sommando il risultato del **DadoMarcia** con i risultati ottenuti con i **DadiKERS** utilizzati.

Il bonus al movimento ottenuto con i **DadiKERS** deve essere usato per intero, ma si possono consumare normalmente **Punti Freno (PF)** per ridurre il movimento dell'auto.

Il pilota può utilizzare quanti **Punti KERS (PK)** ritiene opportuno, quelli non utilizzati potranno essere utilizzati in un altro turno fino all'azzeramento del **KERS**. *(Per esempio il pilota può decidere di utilizzare 1 punto **KERS** in tre turni diversi, o tutti e 3 i punti in uno stesso turno o dividerli 2 punti in un turno e 1 in un altro turno).*

Ogni volta che la vettura supera la linea del traguardo il cumulo di **Punti KERS (PK)** viene ripristinato, mentre i **Punti KERS (PK)** non utilizzati durante il giro precedente sono persi.

Non si può utilizzare il **KERS** nei turni in cui si è all'interno della Corsia dei Box, ma lo si può usare per entrare.

Non possono essere utilizzati i **Punti Pilota (PP)** per ritirare i **DadiKERS**

Se un pilota desidera utilizzare il **KERS** alla partenza, deve dichiarare quanti **Punti KERS (PK)** vuole usare, e solo successivamente tirare il **DadoEventi** per la [prova partenza](#):

- In caso di **Stallo** perderà i **Punti KERS(PK)** dichiarati, ma non si potrà muovere;
- in caso di **Partenza a cannone**, sommerà i risultati ottenuti dai **DadiKers** al movimento di 4 caselle;
- negli altri casi tirerà i **DadiKers** insieme al dado di prima marcia.

7.4 Punti Pilota

I **Punti Pilota (PP)** rappresentano la preparazione del pilota, la sua capacità di recuperare la vettura in situazioni difficili, o lo stato di forma del pilota.

Un giocatore può spendere al massimo un **Punto Pilota (PP)** a turno e utilizzarlo come segue:

Manovrabilità

Una volta per turno, consumando **1 Punto pilota (PP)**, il Pilota ha la possibilità di cambiare l'esito di un **DadoMarcia**, lanciando nuovamente lo stesso dado e scegliendo il risultato che preferisce tra i due tiri.

Se dovesse ottenere ancora lo stesso risultato, il Pilota potrà scegliere liberamente il risultato nell'intervallo dei risultati possibili del **DadoMarcia** ma **NON DEVE ESSERE CONSIDERATO** per quanto riguarda il variare delle [Condizioni Meteo](#) mentre causerà normalmente il [fuorigiri](#)

DadoEventi

Una volta per turno, consumando **1 Punto Pilota (PP)**, il Pilota ha la possibilità di cambiare l'esito di un qualsiasi **DadoEventi**, con esclusione delle [Condizioni Meteo](#), aumentandone o diminuendone il valore di **1**.

La scelta di avvalersi di questa possibilità deve essere fatta dopo aver lanciato il **DadoEventi**

Testacoda

Quando una vettura va in [testacoda](#) per qualsiasi motivo, il pilota, spendendo un **Punto Pilota (PP)** può evitarne gli effetti.

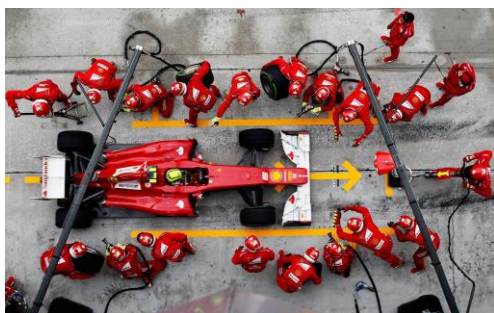
Attenzione: si evitano solo gli effetti del **Testacoda**

Punti Pilota in caso di Frenata d'emergenza

Il giocatore può spendere **1 Punto Pilota (PP)** in sostituzione di altre componenti come spiegato nel paragrafo sulla [Frenata d'emergenza](#)



8 BOX



Durante la gara una vettura può perdere talmente tanti **Punti Struttura/Assetto (PA)** da far temere al Pilota di non riuscire a terminare la gara, oppure l'auto potrebbe avere [l'Auto Danneggiata](#) che rende la guida difficoltosa, o il pilota potrebbe aver usurato talmente tanto le gomme da mandare l'auto in [testacoda](#) ad ogni uscita di curva, oppure potrebbero essere cambiate le [condizioni metereologiche](#) ed è più conveniente cambiare il tipo di pneumatico. In questi casi il Pilota può effettuare una **sosta ai box** in modo che i meccanici possano

riparare la vettura, ripristinare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi e cambiare le gomme.

8.1 Punti Box (PX)

I **Punti Box (PX)** esprimono quanto un pilota abbia investito nella preparazione dei propri meccanici e nell'acquisto di attrezzature più affidabili.

I **Punti Box (PX)** sono una componente non consumabile, che permette di accelerare le operazioni ai Box, oltre, come abbiamo visto, ridurre le probabilità di eliminazione nei [Test di Affidabilità](#).



8.2 Utilizzo dei Box

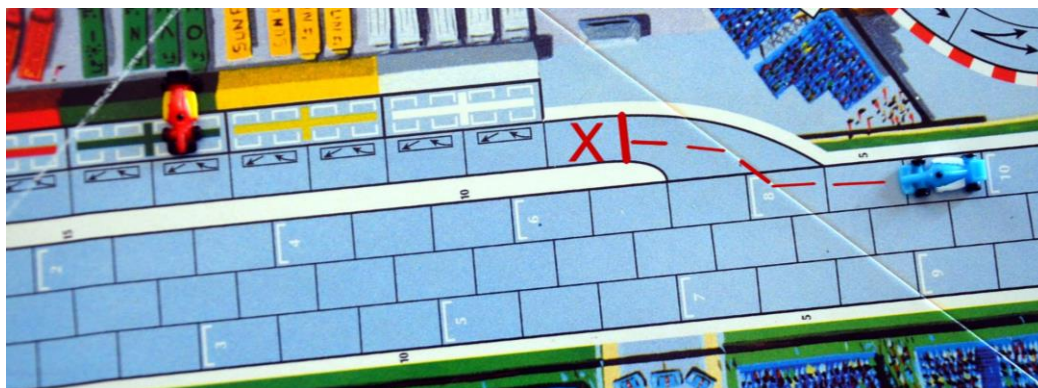
8.2.1 Ingresso ai Box

Il pilota si deve comportare come di consueto: dichiara la marcia che vuole utilizzare e tira il **Dado Marcia** relativo, poi si muove di tante caselle e, se vuole, imbocca l'ingresso della **Pit Lane**. Una volta superata la casella trapezoidale, evidenziata nella foto, si considera entrato ai box e la sua vettura viene posta in un qualsiasi box libero.

Le vetture in Pit lane (compresa la prima casella trapezoidale) sono considerate in una zona neutra; non si ostacolano, possono passarsi attraverso.

Quando si entra in **pit lane** è obbligatorio fermarsi ai box.

La **pit lane** è chiusa durante la procedura di partenza e al termine dell'ultimo giro.



8.2.2 Sosta ai Box

Appena arrivato ai box il pilota dichiara se intende effettuare una **sosta veloce** o una **sosta lunga**.

Importante: indipendentemente dal tipo di pit stop effettuato, il pilota deve dichiarare il tipo di pneumatico montato dall'auto prima di effettuare qualsiasi altra azione (intervenire sull'auto, tiro per il tempo, ecc). Il tipo di pneumatici montato non può essere cambiato nei turni di gioco seguenti, anche se l'auto è ancora nei box.

Sosta veloce

La sosta veloce ha lo scopo di sostituire i pneumatici rigenerando tutti i **Punti Gomma (PG)** persi fino a quel momento. Il pilota può decidere se mantenere lo stesso tipo di pneumatico o montarne uno diverso.

Se la [scuderia](#) sta correndo il Gran Premio di casa, il pilota può spostare liberamente **Punti Struttura/Assetto (PA)** tra le componenti tipiche della vettura.

Nello stesso turno il pilota può tentare di [uscire dai box](#).

Sosta lunga

La sosta lunga ha lo scopo di rigenerare dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi durante la gara, o effettuare delle *riparazioni* se, precedentemente, l'auto ha acquisito il segnalino [Auto Danneggiata](#), oltre naturalmente al cambio gomme, che viene effettuato in ogni caso.

Il cambio delle gomme viene effettuato nel momento in cui l'auto entra ai box e i **Punti Gomma (PG)** persi fino a quel momento vengono rigenerati. Il pilota può decidere se mantenere lo stesso tipo di pneumatico o montarne uno diverso

Per ogni turno di sosta ai box il pilota otterrà **3 Punti Struttura/Assetto (PA)** da utilizzare per *riparazioni e/o Manutenzioni*; se la [scuderia](#) sta correndo il Gran Premio di casa, il pilota ottiene **4 Punti Struttura/Assetto (PA)** invece di 3.

Riparazione: Se è presente il segnalino [Auto Danneggiata](#), può essere rimosso, utilizzando **2 Punti Struttura/Assetto (PA)**: un **Punto Struttura/Assetto (PA)** per rimuovere il segnalino, il secondo **Punto Struttura/Assetto (PA)** per rigenerare un Punto della componente che ha causato la rottura.

Manutenzione: il pilota può utilizzare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** per ripristinare quelli persi durante la gara delle sole componenti tipiche (**Punti Carrozzeria (PC)**, **Punti Sospensioni (PS)**, **Punti Motore (PM)**, **Punti Trasmissione (PT)**, **Punti Freno (PF)**). Con la *manutenzione* è possibile recuperare dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi ma non è possibile superare il numero di punti che si avevano alla partenza del Gran Premio.

Un pilota può rimanere ai box quanti turni desidera e per ogni turno di sosta ottiene **3 Punti Struttura/Assetto (PA)**. All'inizio di ogni turno dichiara se vuole fermarsi o tentare di uscire dai box.

8.2.3 Uscire dai Box

Quando un pilota vuole uscire dai box deve effettuare una prova per vedere se i meccanici hanno operato velocemente e bene o se qualcosa è andato storto. Il pilota lancia il **DadoEventi**:

con un risultato da 1 a 10: purtroppo qualcosa è andato storto. L'auto rimane ai box fino al turno successivo nel quale verrà posta immediatamente all'uscita della **Pit Lane**. Se il pilota ha fatto una sosta lunga non potrà effettuare *Riparazioni* o *manutenzioni* nel turno in cui ha deciso di uscire dai Box.

con un risultato da 11 a 20: i meccanici sono stati molto veloci e l'auto verrà posta immediatamente all'uscita della **Pit Lane**.

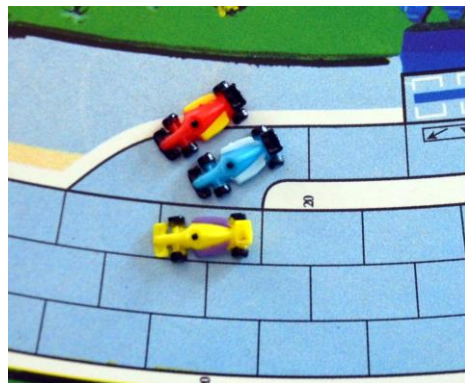
Al tiro del **DadoEventi**, il pilota può aggiungere **+3 per ogni Punto Box (PX)** assegnato alla vettura. Un risultato di 1 naturale sul **DadoEventi** è, comunque, un insuccesso indipendentemente dai bonus in possesso.

8.2.4 Uscita dalla Pit Lane

Un'auto uscita dalla **Pit Lane** viene posta nell'ultima casella trapezoidale. Tale casella è una *zona neutrale*, che può essere occupate da più vetture contemporaneamente.

Nel turno successivo il pilota potrà ripartire in 4° marcia o inferiore.

Nel caso in cui entrambe le caselle della pista adiacenti lo spazio trapezoidale in uscita Box siano occupate, la Vettura non potrà uscire dalla corsia Box, ma non consumerà **Punti Freno (PF)**.



8.2.5 Ordine di turno

La linea tratteggiata, nell'illustrazione, indica il limite oltre il quale non è più possibile entrare in **Pit Lane**. Nell'esempio l'auto C non può più entrare in **pit lane**, mentre l'auto F può entrare.

Le auto si muoveranno seguendo questo ordine:

- Per prime le auto in pista che hanno superato il limite indicato nel punto precedente
- Poi le auto in uscita dalla Pit Lane (casella trapezoidale) in base all'ordine di arrivo in tale casella.
- Poi le auto ai box effettuano la prova per uscire dai box in base all'ordine di entrata ai box
- Infine le auto che si trovano prima del limite di accesso alla Pit Lane
- Nell'esempio l'ordine del turno sarà: A-B-C-D- E-F

Anche se l'auto F è arrivata prima dell'auto C, con la stessa marcia o con una superiore, l'auto C ha superato il limite per entrare in pit lane mentre l'auto F no, quindi C si muove per prima.

Le auto in uscita dalla **pit lane** sono in una "zona neutrale", le auto A e D NON devono fare il test [Tiro collisione](#)

