

2019

# Formula Dla Liut Campionato 2019



Grasso Ivan

Chiola Lucia

Regolamento 2019 1.01

01/01/2019

## Sommaro

1 IL CAMPIONATO.....	5
1.1 Premessa .....	5
1.1.1 Albo D'oro .....	5
1.1.2 Iscrizioni .....	6
1.1.3 Strumenti di comunicazione con i giocatori.....	6
1.1.4 Strumenti di Gioco .....	7
1.2 Il Calendario.....	9
1.2.1 Le Tappe di campionato .....	9
1.2.2 Le gare della Tripla Corona .....	10
1.2.3 Calendarizzazione .....	10
1.3 Classifiche del Campionato .....	10
1.3.1 Classifica Piloti.....	10
1.3.2 Classifica Costruttori .....	10
1.3.3 Coppa Huub .....	10
1.3.4 Classifica Pole position .....	11
1.3.5 Classifica Giri Veloci .....	11
1.4 LE SCUDERIE .....	11
Appaloosa .....	11
Beta Giulietta .....	11
C.R.M. (Celtics Racing Motors).....	12
GutVon-Gaz.....	12
Jean Renò .....	12
Lampottini.....	12
Lingiery-Talvolt.....	13
MC Sbyrrell.....	13
Nanny .....	13
NîkîtàVåz .....	14
Phonda .....	14
Škrota .....	14
Voolvo .....	15
1.5 IL PILOTA .....	15
1.5.1 Carriera .....	15
1.5.2 Abilità Pilota Principali .....	15
1.5.3 Abilità Pilota Secondarie .....	17
1.5.4 Ferite al Pilota .....	17
1.5.5 Ingaggio dei piloti da parte delle scuderie .....	18

2 Fasi prima della gara .....	19
2.1 GRIGLIA DI PARTENZA .....	19
2.1.1 Formazione Griglia di partenza .....	19
2.1.2 Griglia di partenza del primo Gran Premio .....	19
2.2 SET UP.....	20
2.2.1 Tabella riepilogativa .....	20
2.3 IL METEO .....	21
2.3.1 Determinazione condizioni Meteo.....	21
2.3.2 Variazioni delle condizioni Meteo in gara .....	21
2.3.3 Tabella Variazione Condizioni Meteo .....	21
2.4 I Pneumatici.....	22
2.4.1 Mescole da Asciutto.....	22
2.4.2 Mescole da Bagnato.....	23
3 Fine Gara .....	24
3.1 Termine della Gara .....	24
3.1.1 Arrivo! .....	24
3.1.2 Sudden death.....	24
4 Codice di gara .....	25
4.1 ORDINE DI TURNO .....	25
4.2 Il Movimento .....	25
4.3 PARTENZA! .....	25
4.4 Codice di guida in curva.....	26
4.4.1 Overshooting.....	26
4.4.2 Testacoda.....	27
4.4.3 Slittamento.....	27
4.4.4 Utilizzo dei Cordoli .....	27
4.5 Codice di guida in rettilineo.....	28
4.5.1 Caselle Pericolose.....	29
4.5.2 Muretti di Cemento .....	30
4.6 SCIA.....	30
4.6.1 DRS .....	32
5. Le Componenti.....	33
5.1 Le Gomme .....	33
5.2 I FRENI .....	33
5.2.1 Frenata d'emergenza .....	34
5.2.2 Eliminazione in caso di Frenata d'emergenza .....	34

5.2.3 Forzare il Blocco .....	35
5.3 La Trasmissione .....	35
3.3.1 Marce e Cambio .....	35
5.3.2 Heavy Downshift .....	35
5.4 Il Motore.....	35
5.4.1 Fuorigiri .....	36
5.4.2 Verifica Motore .....	36
5.4.3 Macchia d'olio.....	36
5.5 La Carrozzeria .....	36
5.5.1 Tiro collisione .....	36
5.6 Le Sospensioni .....	37
5.6.1 Tiro Tenuta di Strada.....	37
5.7 Test di affidabilità .....	37
5.7.1 Vettura Eliminata .....	37
5.8 Il Turbocompressore .....	38
5.8.1 Boost .....	38
5.8.2 Prova Turbocompressore.....	38
5.9 Il Carico Aerodinamico .....	39
5.9.1 Carico Aerodinamico Medio.....	39
5.9.2 Carico Aerodinamico Alto .....	39
5.9.3 Carico Aerodinamico Basso.....	39
5.10 ERS.....	40
5.11 Punti Pilota .....	41
Manovrabilità.....	41
DadoEventi.....	41
Testacoda .....	41
Punti Pilota in caso di Frenata d'emergenza.....	41
5.12 Punti Box (PX) .....	41
6 Comportamento dei Giocatori.....	42
6.1 Comportamento prima della partenza .....	42
6.1.1 Scelta dei Box .....	42
6.1.2 Pneumatici .....	42
6.2 Comportamento nel prosieguo della gara .....	42
6.2.1 Giocatori non di Turno .....	42
6.2.2 Giocatore di Turno .....	43
6.2.3 Giocatore che ha appena terminato il Turno - Controllore .....	44
6.3 Utilizzo di Cronometri .....	44

7 Sosta ai BOX .....	45
7.1 Utilizzo dei Box .....	45
7.1.1 Assegnazione dei Box .....	45
7.1.2 Pit-lane .....	45
7.1.3 Ingresso ai Box .....	45
7.1.4 Sosta Veloce ai Box .....	46
7.1.5 Sosta Lunga ai Box.....	46
7.1.6 Uscire dai Box.....	46
7.2 Ordine di turno ai box .....	46
7.3 Comportamento dei giocatori ai Box .....	47
8 Giudici e sanzioni disciplinari .....	48
8.1 Responsabili delle Tappe .....	48
8.1.1 Controllore .....	48
8.1.2 Fotografo.....	48
8.1.3 Direttore di Gara .....	48
8.1.4 Sanzioni .....	49
9 Tripla corona .....	50
9.1.1 La Tripla corona Formula D1a LIUT .....	50
*pilota deceduto ☹️ .....	50
9.2 La 500 Miglia di Indianapolis.....	50
9.2.1 Modifiche alle regole generali .....	50
9.2.2 Regole aggiuntive.....	50
9.3 La 24 ore di Le Mans .....	51
9.3.1 Modifiche alle regole generali .....	51
9.3.2 Regole aggiuntive.....	51
9.4 Regole aggiuntive.....	51
9.4.1 Partenza Lanciata .....	51
9.4.2 Benzina.....	51
9.4.3 Bandiere Gialle .....	52
9.4.4 Push to Pass .....	52
9.4.5 Guida notturna.....	52

# 1 IL CAMPIONATO

## 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.

Questo regolamento riprende le regole *avanzate* del gioco Formula Dè scritte da Eric RANDALL e Laurent LAVAUUR 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 6 anni di partite in LIUT (79 gare di campionato e 14 gare rievocative/dimostrative), ci abbiamo messo lo “zampino” inserendo diverse regole di nostra invenzione.

La LIUT organizza questo campionato dal 2013 e ogni edizione ha visto aumentare il numero di partecipanti ed il divertimento.



### 1.1.1 ALBO D'ORO

#### Campionato Piloti

2013	Mr. Magoo (Domenico G.) su GutVon-Gaz
2014	Randy Savage (Marco Ds.) su Appaloosa
2015	Giovanni Giustini (Claudio T.) su Phonda
2016	Billy Badguy (Fabio M.) su Skrota
2017	Sergio Senna (Sergio B.) su GutVon-Gaz
2018	Randy Savage (Marco Ds.) su Lampottini

#### Campionato Costruttori

2013	GutVon-Gaz con Mr. Magoo (Domenico G.) e Dego de la Vega (Luca M.)
2014	Appaloosa con Randy Savage (Marco Ds.) e Peter Perfect (Andrea C.)
2015	Nanny con Yosoke Drifto (Andrea Sig.) e Felipe Sgassa (Davide dL.)
2016	GutVon-Gaz con Erik Field (Enrico C.) e Sergio Senna (Sergio B.)
2017	Phonda con Randy Savage (Marco D.) e JD Toretto (Fabio C.)
2018	Phonda con Nanashi Doe (Stefano B.) e JD Toretto (Fabio C.)

#### Coppa Huub

2013	Otto Lümacher (Ivan) su Lingiery-Talvolt
2014	Otto Lümacher (Ivan) su Lingiery-Talvolt
2015	Peter Perfect (Andrea C.) su Phonda
2016	Billy Badguy (Fabio M.) su Skrota
2017	Yosoke Drifto (Andrea Sig.) su Lampottini
2018	Sergio Senna (Sergio B.) su GutVon-Gaz

#### Poleman

2013	Alex Faprest (Davide M.) su McSbyrrell
2014	Alex Faprest (Davide M.) su McSbyrrell
2015	Giovanni Giustini (Claudio) su Phonda
2016	Sergio Senna (Sergio B.) su GutVon-Gaz
2017	Ginny Tyre (Donatella S.) su Lingiery-Talvolt
2018	Marty McFlower (Mattia F.) su Lingiery-T.

#### The Faster

2013	Vince Diamods su Lampottini (Umberto)
2014	Asso su Phonda(Carlo)
2015	Otto Lümacher Lampottini (Ivan)
2016	Erik Field su GutVon-Gaz (Enrico C.)
2017	Erik Field su GutVon-Gaz (Enrico C.)
2018	Viktor Vektor (Paolo P.) su Lingiery-Talvolt

## 1.1.2 ISCRIZIONI

Per partecipare al Campionato di Formula D1a LIUT 2019 un giocatore deve iscrivere il proprio pilota. L'iscrizione è riservata ai soci LIUT regolarmente iscritti per l'anno 2019. L'iscrizione è gratuita e comporta l'accettazione e l'osservanza di quanto descritto nel presente Regolamento ed in particolare quanto indicato nel capitolo [6. Comportamento dei giocatori](#).

L'iscrizione avviene comunicandolo al Segretario della Federazione indicando 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) e **5 scuderie preferite**.

**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

Giocatori che hanno già partecipato ai campionati precedenti possono iscrivere nuovamente i loro piloti.

### Segreteria

Le iscrizioni al campionato, eventuali comunicazioni, richieste di qualsiasi tipo relativamente al campionato possono essere indirizzate direttamente al Segretario della Federazione Formula D1a LIUT, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile anche su Facebook oppure tramite e-mail all'indirizzo [zio.woshie@yahoo.com](mailto:zio.woshie@yahoo.com) o telefonicamente al 340 4050790

### Patto tra i giocatori e la Federazione Formula D1a LIUT

La Federazione Formula D1a LIUT (FFDL) 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 altrui. Questo patto si attua mantenendo 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** eventuali assenze o ritardi alle partite, in modo che la FFDL 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 vengano danneggiati.

## 1.1.3 STRUMENTI DI COMUNICAZIONE CON I GIOCATORI

Il Campionato di Formula D1a LIUT 2019 è organizzato dalla FFDL, sotto il patrocinio e fondamentale ausilio dall'associazione LIUT, senza la quale la FFDL, e di conseguenza il Campionato di Formula D1a LIUT non esisterebbe. Di seguito vengono elencati i mezzi utilizzati dalla FFDL per la divulgazione delle informazioni.

### Il Regolamento:

Si tratta di questo documento nel quale sono indicati sia come si svolgerà il Campionato Formula D1a Liut 2019, le modalità di iscrizione delle scuderie e dei piloti, come vengono stilate le classifiche dei Gran Premi e del Campionato, sia ciò 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.

### La PistonDice

È 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.

### Il Sito

Nella pagina della Formula D1a LIUT, messa a disposizione dall'associazione LIUT: [www.Liut.to.it](http://www.Liut.to.it), sono pubblicati tutti i documenti di cui sopra, oltre a sintetici resoconti dei Gran Premi, statistiche dei piloti e scuderie, eventi di contorno e altre amenità.

## Facebook

Avvisi, interviste e soprattutto sfottò sono nel gruppo Facebook della LIUT, dove ogni pilota può avanzare reclami, contestazioni o esprimere pareri. 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

### 1.1.4 STRUMENTI DI GIOCO

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

#### Plancia di Gioco:

una plancia di gioco sulla quale è 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.

Le **curve** sono quei tratti di strada delimitati trasversalmente da linee solitamente rosse e lateralmente da linee bicolori (i cordoli);

I **rettilinei** sono 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

#### Macchinine:

sono dei modellini colorati che rappresentano le auto sul tracciato. La loro livrea rappresenta la scuderia di appartenenza, le due macchinine della stessa scuderia si distinguono dal colore degli alettoni.

Sono messe a disposizione dalla FFDL

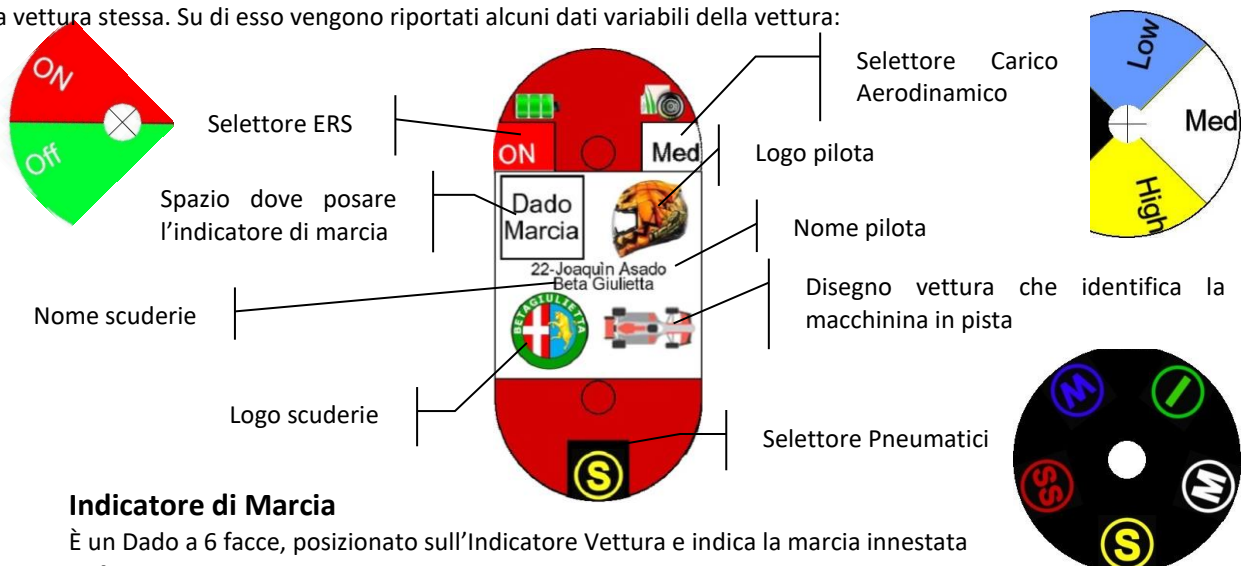
#### Configuratore Set-Up:

si tratta di un File excel con il quale ogni pilota può creare il [Set-up](#) della propria auto prima della gara, cioè assegnare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** alle varie componenti della vettura. Effettuandone la stampa è possibile ottenere una **Scheda Vettura** da aggiornare durante la gara.

L'aggiornamento della Scheda permette di sapere in ogni momento lo stato della vettura.

#### Indicatore Vettura:

Questi indicatori rimangono a bordo pista in prossimità della vettura cui appartengono facilitando la riconoscibilità della vettura stessa. Su di esso vengono riportati alcuni dati variabili della vettura:



#### Indicatore di Marcia

È un Dado a 6 facce, posizionato sull'Indicatore Vettura e indica la marcia innestata

#### Selettore [ERS](#)

- da spostare su "on" se la vettura, in fase di [Set-up](#), ha montato il dispositivo
- da spostare su "off" se la vettura, in fase di [Set-up](#), NON ha montato il dispositivo

#### Selettore [Carico Aerodinamico](#)

- selezionare "Low" se, in fase di [Set-up](#), è stato scelto un carico aerodinamico basso
- selezionare "Med" se, in fase di [Set-up](#), è stato scelto un carico aerodinamico Medio
- selezionare "High" se, in fase di [Set-up](#), è stato scelto un carico aerodinamico Alto



## Selettore Pneumatici

dopo che sono state determinate le condizioni meteo, prima che cominci il Gran Premio, o quando entra ai box, il pilota decide quali pneumatici montare sulla propria vettura e lo indica sull'Indicatore Vettura selezionando:

- "M" se il pilota ha optato per i pneumatici da asciutto Medium;
- "S" per i pneumatici da asciutto Soft;
- "SS" per i pneumatici da asciutto SuperSoft;
- "I" per i pneumatici da bagnato Intermediate;
- "W" per i pneumatici da bagnato Wet.

Queste selezioni sono importanti in quanto, a seconda delle varie scelte, modificano il movimento della vettura e i valori da superare nei vari test; quindi è importante che tutti i piloti ne siano messi a conoscenza

## Segnalini Punti Struttura:

Ogni segnalino rappresenta un punto di una determinata componente. Vengono posizionati vicino all'Indicatore Vettura ogniqualvolta la vettura perde o utilizza dei **Punti Struttura/Assetto (PA)**, per permettere al Fotografo di immortalare l'evento. Poi vengono rimossi dalla plancia di gioco.



## Segnalino Auto Danneggiata:

Quando la propria vettura è gravemente danneggiata, deve essere messo vicino all'indicatore Vettura per evidenziarne il malfunzionamento.



## 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.



Marcia	Dado	Spostamento (numero di caselle)
1 <sup>a</sup>		1 o 2
2 <sup>a</sup>		2 o 4
3 <sup>a</sup>		4 o 8
4 <sup>a</sup>		7 o 12
5 <sup>a</sup>		11 o 20
6 <sup>a</sup>		21 o 30

## 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.



## Dadi ERS

Si tratta di dadi con due soli valori, che vengono utilizzati quando il pilota decide di avvalersi dell'[ERS](#). Vedi il capitolo dedicato.

## 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.

buon divertimento

## 1.2 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 D1a LIUT 2019

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

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



Il calendario del campionato comprenderà 6 Appuntamenti, denominati **Tappe di Campionato**

Compatibilmente con gli impegni della LIUT e con le risorse della Federazione, durante l'anno verranno organizzate altre due gare evento, con regole apposite e che concorreranno al raggiungimento della **Tripla Corona**.

Qualunque variazione di programma sarà comunicata in modo ufficiale sulla **PistonDice**, sul sito [www.liut.to.it](http://www.liut.to.it) e su Facebook.

### 1.2.1 LE TAPPE DI CAMPIONATO

Ad ogni **Tappa di campionato** si correranno un numero di Gare in funzione del numero di giocatori presenti tra gli iscritti al Campionato Formula D1a LIUT 2019; quindi, è possibile, che i partecipanti vengano suddivisi tra due o più tavoli nel modo più equo possibile.

La FFDL si impegna a fare in modo che all'ora indicata per l'appuntamento, 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, solitamente le 21:15, momento in cui il giocatore in Pole Position tirerà per le condizioni meteo e poi si potrà cominciare con il primo turno.

Di conseguenza i giocatori hanno l'obbligo di preparare il **Set Up PRIMA** dell'orario della partenza.

Qualora il giocatore non avesse provveduto, costringendo a ritardare la partenza, la Direzione di gara deciderà se e come intervenire ed eventualmente penalizzare il pilota.

### Giocatori Ritardatari

I giocatori ritardatari devono comunicare il loro ritardo al segretario della 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.

Se il pilota non avesse 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.

### 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 col nome e per conto del pilota del giocatore assente collezionando punti per tutte le Classifiche del campionato.

Un giocatore può essere sostituito una sola volta in tutto il campionato

Nel caso in cui il giocatore non potesse partecipare ad un altro Gran Premio, l'eventuale sostituto correrà in nome e per conto di un proprio pilota, conquistando punti per se stesso nelle varie classifiche personali e per la scuderia nella classifica costruttori.

Mancando il sostituto, il compagno di Scuderia potrà guidare la sua vettura conquistando punti solo per la classifica costruttori (in questo caso non può utilizzare Abilità del pilota sostituito, ma solo le caratteristiche della vettura).

## 1.2.2 LE GARE DELLA TRIPLA CORONA

La tripla corona è il titolo che ottiene il pilota che riesce nel difficile risultato di vincere, anche in anni diversi, la **500 miglia di Indianapolis**, la **24 ore di Le Mans** e il **Campionato di Formula D1a LIUT** o il **Gran Premio di Montecarlo**.

Nelle pause di campionato si disputeranno due eventi speciali, ognuno dei quali sarà un singolo evento aperto a tutti, non solo agli iscritti al campionato, e con regole ad-hoc: La **500 Miglia di Indianapolis** e la **24 ore di Le Mans**.

Questi eventi non danno punti nelle classifiche del campionato, ma lustro e reputazione ai partecipanti.

## 1.2.3 CALENDARIZZAZIONE

Di seguito il calendario della stagione 2019

1)	22/01/2019	Prima tappa campionato FDL	Paesi Emergenti
2)	05/03/2019	Seconda tappa campionato FDL	Costa del Mediterraneo
3)	09/04/2019	Terza tappa campionato FDL	Viaggio ad Oriente
4)	14/05/2019	Quarta tappa campionato FDL	Nuovo Mondo
5)	18/06/2019	Evento Speciale	500 Miglia di Indianapolis
6)	20/08/2019	Evento Speciale	24 Ore di Le Mans
7)	17/09/2019	Quinta tappa campionato FDL	Grandi Classici
8)	05/11/2019	Sesta tappa campionato FDL	Montecarlo

## 1.3 CLASSIFICHE DEL CAMPIONATO

In base alle prestazioni ottenute nelle sei tappe del campionato, il pilota acquisisce punti validi per le cinque classifiche del Campionato Formula D1a LIUT 2019.

### 1.3.1 CLASSIFICA PILOTI

In base alla sua posizione finale di ogni gara, ogni pilota acquisisce dei punti come da **Tabella punti per gara**, l'ultima gara conferirà punti doppi rispetto alla predetta tabella

Alla fine delle 6 Tappe, 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 l'ordine di arrivo dell'ultimo Gran Premio.

#### Tabella punti per gara

1° posizione	8 punti	2° posizione	6 punti
3° posizione	4 punti	4° posizione	3 punti
5° posizione	2 punti	6° posizione	1 punto
Dalla 7° posizione in poi		0 punti	

### 1.3.2 CLASSIFICA COSTRUTTORI

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

Alla fine delle 6 Tappe, 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

### 1.3.3 COPPA HUUB

Alla fine di ogni Gara, 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 Tappe, il vincitore della coppa Huub sarà 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

### 1.3.4 CLASSIFICA POLE POSITION

Il pilota, che al termine delle 6 Tappe, 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*.

Definizioni:

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

### 1.3.5 CLASSIFICA GIRI VELOCI

Il pilota, che al termine delle 6 Tappe, 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
- In caso di ulteriore parità chi avrà ottenuto per primo il giro più veloce
- In caso di ulteriore parità per sorteggio

## 1.4 LE SCUDERIE

Le Scuderie hanno diverse caratteristiche che le rendono uniche e particolari. Tali peculiarità hanno la precedenza sulle regole generali del Regolamento, ma solo se i giocatori le usano per tempo.

### APPALOOSA



Nazionalità: **Americana**  
 Livrea: **Nera**  
 Peculiarità: **Ricchezza e arroganza**

**Campione del mondo piloti 2014**  
**Campione del mondo costruttori 2014**

#### 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](#).



### BETA GIULIETTA



Nazionalità: **Italiana**  
 Livrea: **Rossa e Grigia**  
 Peculiarità: **Potenza e aggressività**

Trattasi di team Satellite della scuderia Lampottini da cui acquista i motori e la caratteristica, anche se un po' depotenziata.

#### Regole Speciali

#### TURBOCOMPRESSORE POTENZIATO MA UN PO' MENO

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



## C.R.M. (CELTICS RACING MOTORS)



Nazionalità: **Irlanda**  
 Livrea: **Verde e Arancio**  
 Peculiarità: **Affidabilità e prestigio**

Trattasi di team Satellite della scuderia McSbyrrell da cui acquista il telaio e la caratteristica, anche se un po' depotenziata.



### Regole Speciali

#### CHASSIS SKOTCHATO

Quando è di turno ed effettua un [Tiro Collisione](#), ha un bonus di +2 sul tiro del **DadoEventi**.

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

## GUTVON-GAZ



Nazionalità: **Tedesca**  
 Livrea: **Argento**  
 Peculiarità: **Tecnologia e disciplina**

**Campione del mondo piloti 2013 e 2017**  
**Campione del mondo costruttori 2013 e 2016**  
**Coppa Huub 2018**



### Regole Speciali

#### ERS EVOLUTO

Una volta a giro, quando usa l'[ERS](#), il pilota può ritirare un numero qualsiasi di **DadiERS**, ma deve accettare il secondo risultato.

## JEAN RENÒ



Nazionalità: **Francia**  
 Livrea: **Blu e Giallo**  
 Peculiarità: **Affiamento e raffinatezza**

Trattasi di team Satellite della scuderia Lingieri-Talvolt da cui acquista le sospensioni e la caratteristica, un po' depotenziata.



### Regole Speciali

#### SOSPENSIONI QUASI ATTIVE

Il pilota ha un bonus di +1 quando effettua un [Tiro Tenuta di Strada](#)

## LAMPOTTINI



Nazionalità: **Italiana**  
 Livrea: **Rossa**  
 Peculiarità: **Potenza e aggressività**

**Campione del mondo piloti 2018**  
**Coppa HUUB 2015 e 2017**



### Regole Speciali

#### TURBOCOMPRESSORE POTENZIATO

Quando il pilota utilizza il [Boost](#) ed effettua la [Prova Turbocompressore](#), con un risultato di 15+ non ha nessun consumo.

## NARI



Nazionalità: **Tedesca**  
 Livrea: **Argento e blu**  
 Peculiarità: **Tecnologia e disciplina**

Trattasi di team Satellite della scuderia GutVon-Gaz da cui acquista il sistema ERS e la caratteristica, un po' depotenziata.

**Regole Speciali****ERS SEMIEVOLUTO**

Una volta a giro, quando usa l'[ERS](#), il pilota può ritirare un **DadoERS**, ma deve accettare il secondo risultato.

## LINGIERY-TALVOLT



Nazionalità: **Francese**  
 Livrea: **Blu**  
 Peculiarità: **affiatamento e raffinatezza**

Coppa HUUB 2013 – 2014

**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**

**Regole Speciali****CHASSIS A STRUTTURA RINFORZATA**

Quando è di turno ed effettua un [Tiro Collisione](#), ha un bonus di +2 sul tiro del **DadoEventi**.

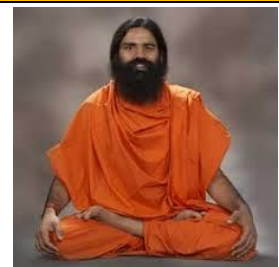
Se non è di turno aggiunge +2 al tiro del **DadoEventi** dell'avversario per determinare se deve effettuare un [Tiro Collisione](#). (ie: effettua il [Tiro Collisione](#), se l'avversario ottiene da 1 a 8 sul **DadoEventi**, naturalmente questo vale solo per la McSbyrell). Se deve effettuare il [Tiro Collisione](#), considera sempre il valore di difficoltà della curva pari a 1.

## NANNY



Nazionalità: **Indiana**  
 Livrea: **Arancione**  
 Peculiarità: **manodopera e misticismo**

Campione del mondo costruttori 2015

**Regole Speciali****COMPONENTI A BASSO COSTO**

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

## NĪKĪTĀVĀZ



Nazionalità: **Russia**  
 Livrea: **Rosa/Azzurro**  
 Peculiarità: **operatività e spionaggio**



### 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; entrambe le vetture devono avere la stessa caratteristica.

## PHONDA



Nazionalità: **Giapponese**  
 Livrea: **Gialla**  
 Peculiarità: **Innovazione ed equilibrio**

**Campione del mondo piloti 2015**  
**Campione del mondo costruttori 2017 e 2018**



### Regole Speciali

#### COMPONENTI PERFEZIONATI

Una volta a partita, il pilota può ripetere una [Verifica Motore](#) o un [Tiro Collisione](#) o un [Tiro Tenuta di Strada](#)

## ŠKROTA



Nazionalità: **Repubblica Ceca**  
 Livrea: **Bianca**  
 Peculiarità: **Metallurgia e pianificazione**

**Campione del mondo piloti 2016**  
**Coppa HUUB 2016**



### Regole Speciali

#### TECNOLOGIA IN GHISA

Quando il pilota effettua una [Verifica Motore](#) a causa di un [Fuorigiri](#) ha un bonus di +1 sul tiro del **DadoEventi**; inoltre quando effettua una [Prova Turbocompressore](#) perde il **Punto Motore (PM)** solo con un risultato di 1 o 2 sul **DadoEventi**, invece che da 1 a 4.

## TROYOTA



Nazionalità: **Giapponese**  
 Livrea: **Gialla e Rossa**  
 Peculiarità: **Innovazione ed equilibrio**

Trattasi di team Satellite della scuderia Phonda da cui acquista le componenti e la caratteristica, un po' depotenziata.



### Regole Speciali

#### COMPONENTI IN PERFEZIONAMENTO

Una volta a partita, il pilota può ripetere una [Verifica Motore](#) o un [Tiro Collisione](#) o un [Tiro Tenuta di Strada](#) con una penalità di -1

## VOOLVO



Nazionalità: **Svedese**  
 Livrea: **Viola**  
 Peculiarità: **organizzazione e cinismo**



## Regole Speciali

### SETTAGGI RAPIDI

Il pilota decide il **Carico Aerodinamico** dopo aver visto le condizioni **Meteo**, inoltre quando effettua un **Test di Affidabilità** utilizza il dado da 5° marcia anziché il **DadoEventi**. Infine la scuderia, molto attenta alla sicurezza, permette al pilota di ottenere un +1 sul **DadoEventi** quando tira sulla tabella delle **Ferite al Pilota**.

## 1.5 IL PILOTA

Il pilota è la rappresentazione del giocatore.

### 1.5.1 CARRIERA

#### Prima stagione

- ✓ **Abilità Principale:** al pilota verrà attribuita, in modo casuale, un'**Abilità Pilota Principale** unica e diversa da quelle degli altri Piloti;



#### Seconda stagione

- ✓ **Abilità Principale:** il pilota potrà mantenere l'**Abilità Pilota Principale** dell'anno precedente o prenderne un'altra in modo casuale tra quelle disponibili;
- ✓ **Abilità Secondaria:** al Pilota verrà attribuita una **Abilità Pilota Secondarie** determinata a caso, o se già in possesso, potrà mantenere una tra quelle della stagione precedente;

#### Stagioni successive

- ✓ **Abilità Principale:** il pilota potrà mantenere l'**Abilità Pilota Principale** dell'anno precedente o prenderne un'altra in modo casuale tra quelle disponibili;
- ✓ **Abilità Secondaria:** il Pilota potrà mantenere una delle due **Abilità Pilota Secondarie** in suo possesso o prenderne un'altra determinata a caso perdendo quelle della stagione precedente;

### 1.5.2 ABILITÀ PILOTA PRINCIPALI

Le Abilità di seguito esposte, hanno la precedenza sulle regole generali.

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	<b>CONTROLLO DINAMICO DELLA TRAIETTORIA</b> Una volta per giro il pilota può ignorare una freccia stampata su una casella del circuito, dopodiché il pilota deve effettuare un test <b>Tenuta di Strada</b> .
2	<b>EMULO DI MESSNER</b> Quando il pilota effettua un <b>Heavy Downshift</b> , se col tiro del <b>DadoMarcia</b> ottiene il valore massimo della marcia inserita, il pilota non perde nessun <b>Punto Struttura/Assetto (PA)</b> .
3	<b>STACCATORE</b> Qualora la vettura finisca il proprio turno sull'ultima casella di un rettilineo (anche dopo aver utilizzato il <b>Turbocompressore</b> ), può avanzare fino all'interno della curva, pagando, a scelta del Pilota: <b>1 Punto Gomme (PG)</b> o <b>1 Punto Pilota (PP)</b>
4	<b>MAGO DELLA PIOGGIA</b> Il pilota ignora le penalità derivanti dalla pista bagnata per i <b>Tiri Collisione</b> e <b>Tenuta di Strada</b> , inoltre, con pneumatici da asciutto, la vettura slitta di 1 casella in meno rispetto al normale.
5	<b>DURO DA SORPASSARE</b> Non si può mai prendere la <b>Scia</b> del pilota con questa abilità, inoltre, ogni qualvolta la Vettura viene



	sorpassata e si trova in rettilineo, il Pilota che ha effettuato il sorpasso <u>DEVE</u> ridurre il proprio movimento di una casella.
6	<b>ASSISTENZA ALLA FRENATA</b> Ogniqualvolta la Vettura è in 5° o 6° marcia, il primo <b>Punto Freno (PF)</b> eventualmente speso, può valere doppio (a scelta del pilota).
7	<b>ACCELERAZIONE PRECISA</b> Una volta per Gran Premio, pagando un <b>Punto Motore (PM)</b> , invece di lanciare il <b>DadoMarcia</b> , il Pilota può scegliere un valore a suo piacimento, restando nell'intervallo dei risultati possibili della marcia inserita. Il valore scelto dal pilota <u>NON</u> causerà <u>Cambiamento del Meteo</u>
8	<b>SIGNORE DELLA SCIA</b> Fermo restando tutte le regole relative alla <u>Scia</u> , se il pilota si ferma ad una casella di distanza da una vettura, può muoversi immediatamente dietro di essa ed usufruire dell'effetto <u>Scia</u> ; inoltre guadagna da tre a cinque caselle grazie all'effetto della <u>Scia</u> , a sua discrezione. Quando utilizza questa abilità il pilota deve effettuare un Test <u>Tenuta di Strada</u> . Tale test non deve essere effettuato se il pilota utilizza la <u>Scia</u> seguendo le normali regole generali.
9	<b>GUIDA AGGRESSIVA</b> Ogni volta che viene coinvolto in un <u>Tiro Collisione</u> dà una ulteriore penalità di -1 al <u>Tiro Collisione</u> dell'avversario.
10	<b>INCOLLATO ALLA STRADA</b> Quando il pilota attraversa o si ferma su una <u>casella pericolosa</u> ne subisce gli effetti solo se tira un 1 naturale sul <b>DadoEventi</b> .
11	<b>PROFESSIONISTA DELLA DERAPATA</b> 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 <b>1 Punto Gomme (PG)</b> .
12	<b>PCU (Power Control Unit)</b> Quando il Pilota ricorre al <u>Boost</u> , all' <u>ERS</u> o alla <u>Scia</u> , può muovere meno caselle di quante previste dalle regole generali, senza per questo utilizzare <b>Punti Freno (PF)</b> .
13	<b>ANTIPATINAMENTO</b> Ogni qualvolta il Pilota ottiene il risultato minimo su un qualsiasi <b>DadoMarcia</b> , può considerare il risultato maggiore di 1, dopodiché lancia il <b>DadoEventi</b> , se il risultato è uguale o inferiore alla marcia innestata, il pilota perde tale abilità per il resto della gara.
14	<b>SCOVO IL PERTUGIO</b> 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 <u>Tenuta di Strada</u> .
15	<b>PUSH TO GO</b> Una volta a Gran Premio può lanciare un D3 insieme al <b>DadoMarcia</b> , aumentando la propria <b>velocità</b> .
16	<b>DOPPIA CAMBIATA</b> 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 <b>DadoEventi</b> , se il risultato è uguale od inferiore alla marcia innestata, il pilota perde un <b>Punto Motore (PM)</b> .
17	<b>ASSO DEL VOLANTE</b> Una volta a Gran Premio può rilanciare il <b>DadoMarcia</b> , ma deve accettare il secondo risultato, dopodiché il pilota deve effettuare un test <u>Tenuta di Strada</u> .
18	<b>QUICK SHIFT</b> Una volta a Gran Premio può lanciare il <b>DadoMarcia</b> relativo ad una marcia immediatamente superiore rispetto a quella innestata, dopodiché il pilota deve tirare il <b>DadoEventi</b> , se il risultato è uguale od inferiore alla marcia del <b>DadoMarcia</b> utilizzato, il pilota perde un <b>Punto Motore (PM)</b> .
19	<b>PRESERVATORE DI GOMME</b> Una volta per Gran Premio può andare in <u>overshooting</u> di tre caselle senza perdere <b>Punti Gomma (PG)</b> , dopodiché tira un <b>DadoEventi</b> , con un risultato uguale od inferiore al numero di <b>Punti Gomma (PG)</b> che avrebbe dovuto pagare, il pilota va in <u>Testacoda</u>
20	<b>GENIO E SREGOLATEZZA</b> Una volta a Gran Premio il pilota può ritirare il <b>DadoMarcia</b> esattamente come farebbe se utilizzasse un <b>Punto Pilota (PP)</b> , ma dopo aver mosso la macchina, il pilota deve effettuare un test come se passasse su una <u>macchia d'olio</u> .

### 1.5.3 ABILITÀ PILOTA SECONDARIE

Le Abilità di seguito esposte, hanno la precedenza sulle regole generali.

<b>1</b>	<b>Riflessi Pronti</b> Quando il pilota è pari con un altro pilota ha la precedenza sull' <b>Ordine del turno</b> , a prescindere dalla marcia inserita.						
<b>2</b>	<b>Esperto in Qualifica</b> In fase di determinazione del <b>Tempo di Qualifica</b> , settore 3, il pilota tira due D20 e sceglie il più alto.						
<b>3</b>	<b>Partenza Assistita</b> Invece di effettuare la <b>Prova Partenza</b> , il pilota usa la seguente tabella spostandosi come indicato e senza utilizzare il Dado di 1° marcia: <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> Nel turno successivo può inserire normalmente la 2° marcia.	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.					
<b>4</b>	<b>Recupero Immediato</b> Dopo un <b>Testacoda</b> il pilota può ripartire direttamente dalla 2° marcia senza effettuare alcuna <b>Prova Partenza</b> .						
<b>5</b>	<b>Meteorologo</b> Quando il pilota tira per determinare le <b>condizioni meteo</b> (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.						
<b>6</b>	<b>Controllo Perfetto</b> 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 <b>Tenuta di Strada</b> .						
<b>7</b>	<b>Asciutto nella Pioggia</b> Una volta a giro, quando piove, può ridurre a zero le penalità dello <b>slittamento</b> .						
<b>8</b>	<b>Pilota Competitivo</b> 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 <b>Dado Marcia</b> 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.						
<b>9</b>	<b>INSERIMENTO IN CURVA</b> Il pilota può ignorare le frecce stampate sulle caselle poste alla fine dei rettilinei.						
<b>10</b>	<b>Esperto del Set Up</b> Della quantità totale di <b>Punti Struttura/Assetto (PA)</b> a disposizione, il pilota può attribuirne 1 alle <b>componenti Tipiche</b> dopo aver visto le condizioni meteo prima della partenza.						

### 1.5.4 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 come un campionato o la Tripla Corona.

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	<b>Morto</b>	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	<b>Trauma</b>	Il pilota subisce un trauma fisico abbastanza grave e per rimettersi in sesto deve saltare la gara successiva, nella quale il giocatore può sostituirlo con un altro pilota
4– 15	<b>Ristabilito</b>	totalmente ristabilito il pilota potrà partecipare normalmente alle prossime gare
16 – 20	<b>Motivato</b>	Nel prossimo Gran Premio il pilota potrà usufruire di un Punto Pilota gratuito

### 1.5.5 INGAGGIO DEI PILOTI DA PARTE DELLE SCUDERIE

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

1. Il Campione del Mondo 2018 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 2018, 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 2018, e non rientrano in una delle categorie descritte nel punto precedente, se vogliono rimanere nella scuderia dell'anno 2018 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 2018, e non rientrano in una delle categorie descritte nei punti precedenti, se vogliono rimanere nella scuderia del 2018 devono lanciare un D20 ed ottenere un risultato uguale o superiore alla loro posizione in classifica, 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.
5. I piloti che non hanno partecipato al Campionato di Formula D1a LIUT 2018 verranno ingaggiati da una scuderia in modo casuale.

Naturalmente la FFDL, nella persona del segretario, può decidere di modificare, variare e stravolgere quanto sopra, compatibilmente con il numero di iscritti al Campionato e alle scelte fatte dai vari piloti o per altri motivi a sua discrezione.

# 2 FASI PRIMA DELLA GARA

## 2.1 GRIGLIA DI PARTENZA

La griglia di partenza rappresenta l'ordine di partenza ad ogni Gran Premio e viene composta nei giorni che precedono la gara



### 2.1.1 FORMAZIONE GRIGLIA DI PARTENZA

La griglia di partenza per ciascun Gran Premio 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** viene determinato dalla somma di 3 **Settori**

#### Settore 1

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. detratti tanti secondi quanto la posizione in classifica del Pilota (-1 al primo, -2 al secondo,..)
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 **2 volte** la media delle posizioni di partenza occupata dal pilota nei Gran Premi precedenti (arrotondato al centesimo)
2. detratti tanti secondi quanto **2 volte** 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)

### 2.1.2 GRIGLIA DI PARTENZA DEL PRIMO GRAN PREMIO

Per il primo Gran Premio del Campionato di Formula D1a LIUT 2019 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 in classifica nel 2018 (-1 il primo, -2 il secondo e così via),
2. detratti 20 secondi per i piloti che non hanno partecipato al Campionato di Formula D1a LIUT 2018
3. detratti eventuali bonus del Pilota
4. sommate eventuali penalità inflitte al Pilota.

#### Settore 2

40 minuti secondi ai quali devono essere

1. per i piloti che hanno partecipato al Campionato di Formula D1a Liut 2018
  - a. detratti tanti secondi e centesimi quanto la media delle posizioni di partenza occupata dal pilota nei Gran Premi del Campionato Formula D1a Liut 2018 (arrotondato al centesimo) **moltiplicati per 2**.
  - b. detrarre tanti secondi quanto la posizione occupata in griglia di partenza nell'ultimo Gran Premio del Campionato Formula D1a Liut 2018 **moltiplicati per 2**.
  - c. Detratti **7,00** secondi per i piloti che non hanno partecipato all'ultima gara.
2. Per i piloti che NON hanno partecipato al Campionato di Formula D1a LIUT 2018
  - a. detratti tanti secondi e centesimi quanto la peggiore posizione media di partenza occupata da un pilota nei Gran Premi del Campionato di Formula D1a Liut 2018 (arrotondato al centesimo) **moltiplicati per 2**
  - b. detratti **7,00** 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)

## 2.2 SET UP

Il Set Up corrisponde alla configurazione della vettura, ed è necessaria in quanto, 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.

### 2.2.1 TABELLA RIEPILOGATIVA

Nella tabella seguente vengono riepilogate le 11 componenti con i valori minimi e massimi di Punti Struttura/Assetto assegnabili:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	<b>Punti Gomma (PG)</b>	Usura delle gomme		1	10
	<b>Punti Freno (PF)</b>	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	<b>Punti Carrozzeria (PC)</b>	Robustezza del Telaio		1	6
	<b>Punti Sospensioni (PS)</b>	Tenuta di strada		1	6
	<b>Punti Motore (PM)</b>	Resistenza del Motore		1	6
	<b>Punti Trasmissione (PT)</b>	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
Avanzate	<b>Punti Boost (PB)</b>	Pressione del Turbocompressore		0	2
	<b>Punti ERS (PE)</b>	Installazione del ERS		0	0
	<b>Punti Box (PX)</b>	Meccanici e box		0	2
	<b>Carico Aerodinamico (CA)</b>	Carico Aerodinamico		0	0
	<b>Punti Pilota (PP)</b>	Stato di forma del pilota		0	2

## 2.3 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 giocatori potranno effettuare sulle vetture, salvo regole speciali, sarà la scelta dei pneumatici.

### 2.3.1 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:** se il risultato ottenuto è più vicino ad risultato di pioggia che non di sereno, all'inizio della gara la pista è bagnata, ma potrebbe asciugarsi durante la corsa; se il risultato ottenuto è esattamente a metà o più vicino al sereno che non al bagnato, all'inizio del Gran Premio il cielo è coperto ma non piove, pista asciutta, tuttavia la situazione può cambiare durante la corsa.

### 2.3.2 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 bagnata il meteo può cambiare ogni volta che un giocatore ottiene il valore più basso in 3°, 5° o 6° marcia (cioè ottiene 4 in 3°, 11 in 5° o 21 in 6°)

In caso di pista asciutta il meteo può cambiare ogni volta che un giocatore ottiene il valore minimo sul **DadoMarcia** di 5° o di 6° marcia (cioè ottiene 11 in 5°, o 21° in 6°);

Se uno o più giocatori ottengono un risultato come sopra esposto, al termine del turno di tutti i giocatori devono tirare il **DadoEventi** e consultare la tabella meteo del circuito per verificare se il tempo cambia.

### 2.3.3 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

## 2.4 | 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 tre 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.

### 2.4.1 MESCOLE DA ASCIUTTO

#### Pneumatici Medium



Su pista asciutta non danno bonus;  
su pista bagnata l'auto [slitta](#) di tre caselle per ogni sosta obbligatoria in curva.

Sia su pista asciutta che su pista bagnata si usurano poco, infatti l'auto perde 1 **Punto Gomma (PG)** per ogni casella di [Overshooting](#).

Medium <sup>(M)</sup>				
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 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.

Su pista bagnata non conferisce bonus e l'auto [slitta](#) di tre caselle per ogni sosta obbligatoria in curva.

Sia su pista asciutta che su pista bagnata l'auto perde 2 **Punti Gomma (PG)** per ogni casella di [Overshooting](#) nel primo e nel secondo giro e perde 3 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

Soft <sup>(S)</sup>				
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 SuperSoft



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 per i primi 2/3 del primo giro.

La direzione gara indicherà dove termina tale bonus.

Su pista bagnata non conferisce bonus e l'auto [slitta](#) di tre caselle per ogni sosta obbligatoria in curva.

Naturalmente l'usura dei pneumatici è molto alta e sia su pista bagnata che su pista asciutta l'auto perde 3 **Punti Gomma (PG)** per ogni casella di [Overshooting](#) nel primo e nel secondo giro e 4 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

SuperSoft <sup>(SS)</sup>				
Stato pista	evento	1° giro	2° giro	3° giro
Pista asciutta	Bonus	+2	-	-
	Overshooting	x3	x3	x4
	Slittamento	-	-	-
Pista bagnata	Bonus	-	-	-
	Overshooting	x3	x3	x4
	Slittamento	+3	+3	+3

## 2.4.2 MESCOLE DA BAGNATO

### Pneumatici Intermediate



In caso di pista bagnata l'auto **slitta** di una casella per ogni sosta obbligatoria in curva, e perde 1 **Punto Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro, e 2 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

Su pista asciutta non danno nessun bonus e l'auto perde 2 **Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro, e 3 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

Intermediate <sup>I</sup>				
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

### Pneumatici Wet



Gomme da bagnato estremo migliorano l'aderenza sul bagnato rispetto alle 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 3 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

Su pista asciutta riducono di 1 il risultato di qualsiasi **DadoMarcia** (naturalmente se la velocità della vettura, a causa del sommarsi di diverse penalità, dovesse essere negativo, la vettura semplicemente rimane ferma), inoltre fanno slittare l'auto di una casella per ogni sosta obbligatoria. Infine l'auto perde 3 **Punti Gomma (PG)** per ogni casella di **Overshooting** nel primo e nel secondo giro, e 4 **Punti Gomma (PG)** dal terzo giro.

Wet <sup>W</sup>				
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

**ATTENZIONE:** per giro si intende "Giro della Gomma" indipendentemente dal giro di gara o dalle condizioni meteo





# 3 FINE GARA

## 3.1 TERMINE DELLA GARA

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

### 3.1.1 ARRIVO!

La Vettura non eliminata in penultima posizione taglia il traguardo alla fine dell'ultimo 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.

### 3.1.2 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 3h30m	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.

# 4 CODICE DI GARA

## 4.1 ORDINE DI TURNO



Prima di vedere il movimento è bene sapere chi muove per primo. Formula Dé 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

## 4.2 IL MOVIMENTO

Il movimento della vettura dipende principalmente dalla marcia inserita: ogni autovettura ha sei marce, ognuna delle quali corrisponde ad un **DadoMarcia** 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.

In base al [Set Up](#) scelto e allo stile guida, il numero di caselle può aumentare o diminuire.



Il pilota dichiara la marcia all'inizio del proprio turno, dopodichè lancia il relativo **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

## 4.3 PARTENZA!

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

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

## 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.

## 4.4 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 (a). 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 bicolori (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

### 4.4.1 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, dal giro delle gomme 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** che faccia perdere un **Punto Gomma (PG)** la farà andare nuovamente in [Testacoda](#), mentre un **overshooting** che facesse perdere due o più **Punti Gomma (PG)** eliminerà l'auto dal gioco.

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



**Esempio:**

*L'auto rossa, appena fuori dalla curva, tira un 10 in quarta marcia, per non essere eliminato deve usare un punto freno e rimanere all'interno della curva (percorso più lungo di 9 caselle).*

In caso di eliminazione, 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 verrà 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.

Se eliminato in quarta marcia o superiore, il pilota dovrà effettuare un test per vedere se si è [ferito](#).

#### 4.4.2 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 \(PP\)](#)

#### 4.4.3 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, tipo di pneumatico). 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](#)

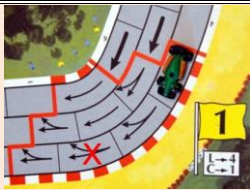
#### 4.4.4 UTILIZZO DEI CORDOLI

I piloti possono salire sui cordoli e sfruttarli per migliorare la percorrenza di una curva. I cordoli possono essere sfruttati una sola volta per turno, percorrendo almeno 3 caselle consecutive nella corsia adiacente al cordolo; ciò permette di aumentare o di diminuire il proprio movimento di una casella (in caso di diminuzione, l'auto non indietreggia ma semplicemente la terza casella percorsa conta doppio).



Salire sul cordolo non è obbligatorio, ma se il pilota decide di farlo, deve effettuare un test [Tenuta di Strada](#).

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



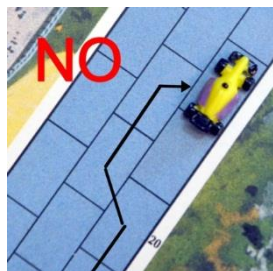
**Esempio:**  
L'auto verde entra in curva e deve percorrere ancora 4 caselle di movimento, può fermarsi nella casella **X** facendola valere doppio ed effettuando un test di **Tenuta di Strada**. Se, invece, la vettura dovesse muoversi di 3 caselle più una di slittamento, non potrà fermarsi nella casella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

## 4.5 CODICE DI GUIDA IN RETTILINEO

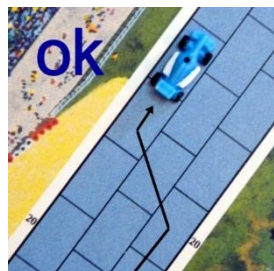
I rettilinei sono quelle porzioni di tracciato che si trovano tra una curva e quella successiva.

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.

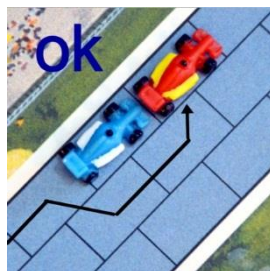
Zigzagare è lecito se il movimento è fatto per superare o evitare un'altra vettura o un ostacolo (Fig. 3).



(Fig. 1)



(Fig. 2)



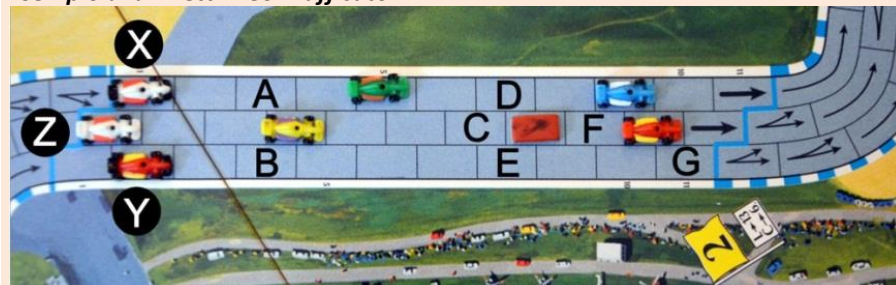
(Fig. 3)

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**.

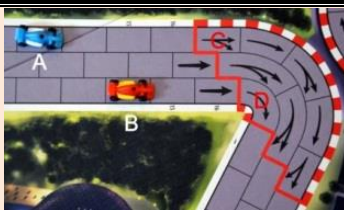
Secondo il **codice di guida nelle curve**, una macchina nella casella A può andare in B e C, e poi continuare in D ed E con i 2 cambi di corsia consentiti dal **codice di guida in rettilineo**. Se non c'è un'auto davanti alla casella E, la vettura può continuare a muoversi dritto.

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).



### 4.5.1 CASELLE PERICOLOSE

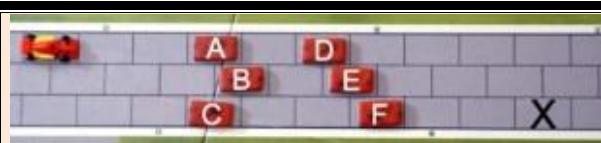
Durante la gara le vetture subiscono dei danni lasciando sul tracciato dei detriti. In particolare quando una vettura perde 1 **Punto Carrozzeria (PC)** lascia dei **detriti**, mentre quando perde 1 **Punto Motore (PM)** lascia una **Macchia d'olio** e l'apposito segnalino deve essere posizionato sulla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

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

## 4.5.2 MURETTI DI CEMENTO



Alcuni tracciati, soprattutto i circuiti *ovali*, 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.

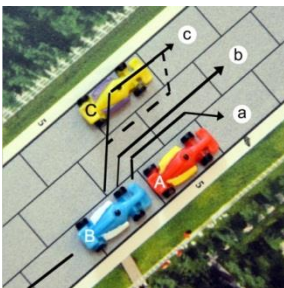
**Esempio di movimento vicino al muretto di cemento**

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.

## 4.6 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 a quello dell'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)**.

È 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, quali il Carico Aerodinamico, l'utilizzo dei cordoli e l'ERS, 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 verde 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 bianca 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 Intermedie, 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 Intermedie, 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

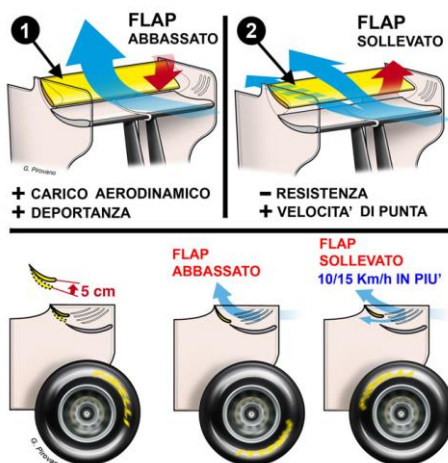
**Esempio 2** Un'auto con Pneumatici Soft con pista asciutta termina il proprio movimento nella casella I, può sfruttare la scia dell'auto rossa spostandosi nella casella J, e con il bonus di "+1" fornito dai Pneumatici Soft, entrare in curva nella casella K. Nonostante il movimento che ha permesso al 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.



### 4.6.1 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 Medium, 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 nella casella C per prendere la scia della vettura rossa ed entrare nella curva nella casella D (il pilota perde un Punto Freno (PF) in quanto ha usato la scia per entrare in curva) e da qui prendere la scia della vettura bianca 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

# 5. LE COMPONENTI

Le componenti di una vettura indicano le varie parte della propria auto che, durante una gara, possono essere sollecitate ed usurarsi; come Gomme, Freni, Trasmissione, Motore, Carrozzeria e Sospensioni; oppure possono essere fatte delle regolazioni per migliorare le prestazioni ed assecondare lo stile di guida del pilota.

Le componenti di una vettura si dividono in:

**Componenti Tipiche:** (indispensabili per il gioco), sono le 6 componenti classiche del gioco; tutte queste componenti sono *consumabili* (cioè si usurano durante la gara). 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)**  
**Punti Freno (PF)**

**Punti Trasmissione (PT)**  
**Punti Motore (PM)**

**Punti Carrozzeria (PC)**  
**Punti Sospensioni (PS)**

**Componenti Avanzate** (non necessarie ma utili), Sono componenti di nuova introduzione e possono essere *consumabili*, ma NON 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.

**Punti Boost (PB)**  
**ERS (PE)**

**Carico Aerodinamico (CA)**  
**Punti Box (PX)**

**Punti Pilota (PP)**

## 5.1 LE GOMME

Con il termine **Punti Gomma (PG)** si intende quanto una scuderia ha agito sull'assetto dell'auto in modo da rovinare e usurare il meno possibile le gomme.

Delle Gomme abbiamo già parlato quando abbiamo parlato dell'*overshooting*. In sostanza una vettura usura le gomme e perde **Punti Gomma (PG)** quando va in *overshooting* cioè non termina il proprio turno, all'interno di una curva tante volte quanto indicato dal **Valore di Difficoltà** della curva.



L'auto perde 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, dal giro delle gomme e dalle condizioni meteo (Vedi il paragrafo sui *Pneumatici*).

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

## 5.2 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*.

### 5.2.1 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.

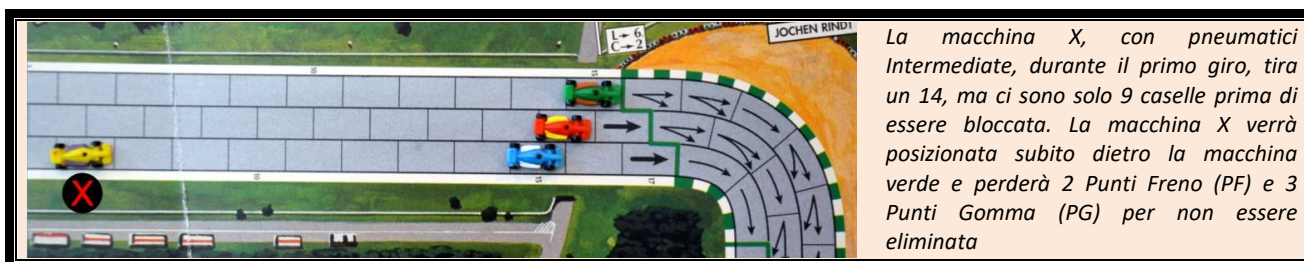


Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7
PF	1	2*	2*	2*	2*	2*	Eliminata
PG	0	0	1	2	3*	3*	
PC	0	0	0	0	0	1*	

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**.



### 5.2.2 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**.

### 5.2.3 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 una, una sola, 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. La vettura può attraversare ma non sostare sulla casella che la blocca.

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

## 5.3 LA TRASMISSIONE



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

### 3.3.1 MARCE E CAMBIO

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

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, ogni Pilota, innesta la marcia desiderata e lancia il relativo Dado.

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.

### 5.3.2 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).

È vietato scalare saltando 4 marce

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

## 5.4 IL 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 eliminata.

### 5.4.1 FUORIGIRI

Quando un pilota ottiene il risultato massimo in 4°, 5° o 6° Marcia (12 in 4° marcia, 20 in 5° marcia e 30 in 6° marcia, indipendentemente dal Carico Aerodinamico), vuol dire che ha spinto troppo il motore mandandolo Fuorigiri. Al termine del proprio turno, il pilota deve effettuare una **Verifica Motore** e se la fallisce perde 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.

### 5.4.2 VERIFICA MOTORE

Per effettuare una Verifica Motore il pilota tira un **DadoEventi**, con un risultato compreso tra 1 e 5 il test è fallito ed il pilota perde un **Punto Motore (PM)**, con un risultato superiore il motore non subisce nessun danno.

In caso di pioggia il test è fallito con un risultato tra 1 e 4.

### 5.4.3 MACCHIA D'OLIO

Quando una macchina, per un qualsiasi motivo, perde **1 Punto Motore (PM)**, deve essere messo un segnalino **macchia d'olio** nella casella in cui termina il movimento. 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**.

## 5.5 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.

### 5.5.1 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 anch'esse in una casella della curva, rischia una collisione con le altre vetture. Al termine del turno, il pilota tira 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.

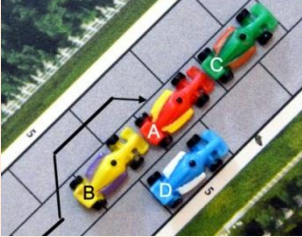
Inoltre, se il risultato del **DadoEventi** va da 1 a 10, tutte le altre auto coinvolte dovranno tirare il **DadoEventi** e se otterranno un risultato pari o inferiore **al Valore di Difficoltà** della curva perderanno **1 Punto Carrozzeria (PC)** a causa del contatto

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 una delle vetture coinvolte è in Stallo	+1 nel caso in cui una delle vetture coinvolte è in Stallo
+1 nel caso in cui una delle vetture coinvolte è in	+1 nel caso in cui una delle vetture coinvolte è in

testacoda	Testacoda
+1 nel caso in cui una delle vetture coinvolte è eliminata	+1 nel caso in cui una delle vetture coinvolte è eliminata
 <p><b>Esempio</b></p> <p><i>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 si trova dietro ad A.</i></p> <p><i>Le auto C e D dovranno effettuare i Tiri Collisione solo se A ha ottenuto un risultato inferiore a 10 con il DadoEventi e dovranno ottenere più di 1 (Valore di difficoltà della curva) per non perdere il Punto Carrozzeria.</i></p>	

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.

## 5.6 LE 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)**.



### 5.6.1 TIRO TENUTA DI STRADA



Durante la gara, alcuni eventi potrebbero danneggiare le Sospensioni. Una macchina che passa o si arresta su una casella con il segnalino **detriti**, 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.

## 5.7 TEST DI AFFIDABILITÀ

Quando una vettura perde il suo ultimo **Punto Motore (PM)** o **Punto Carrozzeria (PC)** o **Punto Sospensioni (PS)** deve immediatamente effettuare un test di Affidabilità lanciando il **DadoEventi**:

con un risultato da 1 a 15 l'auto è eliminata, con un risultato di 16+ l'auto va in **testacoda** ed acquisisce un segnalino **Auto Danneggiata**.

Al tiro del **DadoEventi** deve essere sommato **+5** per ogni **Punto Box (PX)** allocato alla vettura.

Una Vettura con un segnalino **Auto Danneggiata**, al prossimo **Test di affidabilità** è eliminata automaticamente.

### 5.7.1 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 del **DadoEventi**.

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**.



## 5.8 IL 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.

### 5.8.1 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.

### 5.8.2 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.

## 5.9 IL 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, di avere un Carico Aerodinamico Alto o Basso che danno origine a bonus e penalità.

### 5.9.1 CARICO AERODINAMICO MEDIO



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

### 5.9.2 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**

### 5.9.3 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:

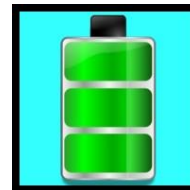
- In tutte le curve del tracciato, ogni sosta obbligatoria comporterà lo **slittamento** di una casella che si aggiungerà ad altri eventuali slittamenti.
- In 4° marcia la velocità è aumentata di 1 casella opzionale
- In 5° marcia la velocità è aumentata di 2 caselle opzionali
- In 6° marcia la velocità 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)



## 5.10 ERS

Sotto questo acronimo (Energy Recovery System) si cela un complesso sistema che provvede al recupero dell'energia cinetica in eccesso dalle ruote motrici e della turbina. L'energia così recuperata viene rilasciata dal pilota, tramite un apposito comando sul volante.



In termini di gioco il pilota, in fase di [Set Up](#), può montare l'ERS.

Questo dispositivo rende il [Motore](#) leggermente più delicato e il [Fuorigiri](#) e la conseguente necessità di effettuare la [Verifica Motore](#), avviene con 19 e 20 in 5° Marcia e con 29 e 30 in 6° Marcia.

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

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

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

Il pilota può utilizzare, in un turno, quanti **Punti ERS (PE)** ritiene opportuno; quelli non utilizzati potranno essere utilizzati in un altro turno fino all'azzeramento del **ERS**. *(Per esempio il pilota può decidere di utilizzare 1 punto ERS 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 ERS (PE)** viene ripristinato, mentre i **Punti ERS (PE)** non utilizzati durante il giro precedente sono persi.

Non si può utilizzare l'ERS 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 **DadiERS**

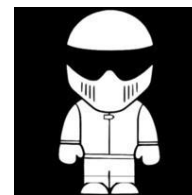
Se un pilota desidera utilizzare l'ERS alla partenza, deve dichiarare quanti **Punti ERS (PE)** vuole usare, e solo successivamente tirare il **DadoEventi** per la [prova partenza](#):

- In caso di **Stallo** perderà i **Punti ERS(PE)** dichiarati, ma non si potrà muovere;
- in caso di **Partenza a cannone**, sommerà i risultati ottenuti dai **DadiERS** al movimento di 4 caselle;
- negli altri casi sommerà il valore ottenuto con i **DadiERS** al dado di prima marcia.

## 5.11 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

Consumando **1 Punto pilota (PP)**, il giocatore 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

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 può 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 evitare il **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**

## 5.12 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 e permettono di accelerare le operazioni ai Box, oltre a ridurre le probabilità di eliminazione nei **Test di Affidabilità**.



# 6 COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

## 6.1 COMPORTAMENTO PRIMA DELLA PARTENZA

### 6.1.1 SCELTA DEI BOX

In accordo con il paragrafo [7.1.1 Assegnazione dei Box](#), a partire dai giocatori che si trova in ultima posizione, ogni scuderia sceglie i propri box e li contrassegna con l'apposito segnalino.

### 6.1.2 PNEUMATICI

Una volta che il pilota in pole position ha determinato le condizioni Meteo, tutti i giocatori, in segreto (tra compagni di scuderia ci si può consultare) decidono il tipo di pneumatico rendendolo evidente nell'indicatore vettura. In questa fase tutti i piloti devono anche indicare nell'indicatore vettura, il Carico Aerodinamico e se hanno attivato l'ERS.

Poi tutti i piloti posano l'indicatore vettura vicino alla propria macchinina contemporaneamente.

L'indicatore marcia non deve essere posato fino a quando la macchina non si è mossa. L'indicatore vettura senza indicatore marcia si considera come se fosse sul Neutral



## 6.2 COMPORTAMENTO NEL PROSIEGUO DELLA GARA

Formula Dé è un gioco a turni, cioè ogni giocatore deve aspettare che tutti gli altri giocatori abbiano effettuato il proprio turno per poter giocare. Diventa indispensabile che ogni giocatore gestisca il proprio turno nel miglior modo possibile velocizzando i tempi, sia per simulare la dinamicità di una gara automobilistica, dove le scelte devono essere fatte in frazioni di secondo, sia per rispetto verso gli altri giocatori.

Durante la partita i giocatori vivranno tre momenti diversi:

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

### 6.2.1 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 di cui non è il controllore. 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.**

## 6.2.2 GIOCATORE DI TURNO

Il giocatore, nel proprio turno deve:

### 1) Tirare i Dadi

Quando è il proprio turno il giocatore consegna la propria scheda vettura al controllore, dopodiché deve **IMMEDIATAMENTE** dichiarare la marcia innestata e l'eventuale utilizzo di ERS e/o abilità speciali e tirare i relativi dadi.

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

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

### 2) Indicare il percorso

In base al risultato ottenuto, il giocatore deve contare le caselle di movimento, mostrando il percorso che intende effettuare in modo chiaro al controllore; dichiarando eventuali bonus o penalità conferiti da regole speciali, abilità, utilizzo di cordoli, carico aerodinamico, pneumatici, DRS, slittamento, eccetera.

Tutto ciò deve essere fatto **SENZA** spostare la vettura.

Se la posizione finale della vettura non è di gradimento al giocatore, o il controllore ritiene che non sia regolare, il giocatore può indicare un nuovo percorso.

Se anche questo percorso non piace, il giocatore può indicare per l'ultima volta un nuovo percorso regolare approvato dal controllore. Dopodiché, il percorso indicato diventa definitivo e la posizione finale dell'auto è determinata.

In alternativa, spendendo un **Punto Pilota (PP)** o per abilità speciali, il giocatore può ritirare parte o tutti i dadi. Scegliere tra il valore nuovo o quello precedente, o altro valore, in base al regolamento. Indicare il nuovo percorso, eventualmente un secondo percorso se il primo non è piaciuto, dopodiché, il percorso indicato diventa definitivo e la posizione finale dell'auto è determinata.

### 3) Spostare la vettura

Quando il percorso è stato determinato, il pilota deve spostare la propria vettura nella casella finale del percorso indicato.

Se il giocatore lo desidera e può farlo, può utilizzare il [Turbocompressore](#), e successivamente muovere la vettura del movimento necessario.

### 4) Effettuare i test

A partire dal giocatore di turno, tutti i giocatori che devono effettuare dei test li effettuano in questo momento.

### 5) Spostare l'Indicatore Vettura:

il giocatore di turno deve spostare l'**indicatore di Vettura** vicino alla propria vettura, modificare il **selettore di Marcia** in modo che corrisponda a quella utilizzata e appoggiarlo sopra l'indicatore Vettura.

Tutti i giocatori che hanno perso o utilizzato dei **Punti Struttura/Assetti (PA)** devono posizionare i segnalini corrispondenti ai punti utilizzati/persi vicino all'indicatore vettura della propria auto, in modo che il fotografo possa catturarne l'immagine indispensabile alla Direzione Gara.

Posizionare eventuali segnalini [detriti](#) e [macchia d'olio](#) sulle caselle interessate

### 6) Aggiornare la Scheda Vettura

Ogni giocatori deve aggiornare la propria scheda vettura.

Dopodiché il turno termina ed inizia il turno di un nuovo giocatore

**Ogni giocatore deve effettuare la propria mossa in circa 30/40 secondi.**

Ogni giocatore 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 potrà più avere alcun vantaggio dimenticato.

### 6.2.3 GIOCATORE CHE HA APPENA TERMINATO IL TURNO - CONTROLLORE

Il giocatore che ha appena terminato il proprio turno assume il ruolo di “**Controllore**” e, **dopo aver acquisito la scheda vettura del nuovo giocatore di turno**, DEVE assicurarsi che effettui la propria mossa come precedentemente descritto. In particolare deve controllare che:

- dichiarare immediatamente marcia e tiri i Dadi relativi,
- mostrare il percorso dell’auto in modo da garantire la correttezza del movimento, con un massimo di tre conteggi, e spostare la vettura nella casella corretta
- spostare l’indicatore Vettura ed il Selettore di Marcia e lo disponga in prossimità della vettura
- vengano disposti vicino all’indicatore Vettura i segnalini indicanti i **Punti Struttura/Assetto (PA)** utilizzati

Se il comportamento del giocatore di turno non fosse conforme al regolamento, in accordo con gli altri giocatori, deve prendere gli opportuni (di buon senso) provvedimenti, o richiedere l’intervento della direzione di gara

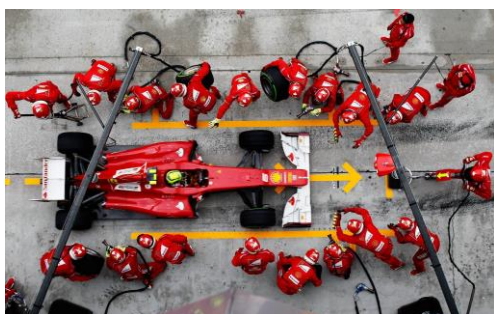
## 6.3 UTILIZZO DI CRONOMETRI



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.

# 7 SOSTA AI BOX



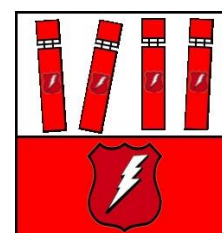
Durante la gara una vettura può perdere talmente tanti **Punti Struttura/Assetto (PA)** da far temere al Pilota di non riuscire a terminare la gara, oppure l'auto potrebbe avere il segnalino **l'Auto Danneggiata** che rende la guida pericolosa, o, ancora, il pilota potrebbe aver usurato talmente tanto 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.

## 7.1 UTILIZZO DEI BOX

### 7.1.1 ASSEGNAZIONE DEI BOX

Prima che vengano determinate le condizioni meteo, a partire dai giocatori nelle ultime posizioni, i giocatori scelgono i propri box.

I box possono ospitare una sola scuderia, ma nel caso in cui in una gara vi siano più di 5 scuderie, è permesso che i box possano ospitarne due.



### 7.1.2 PIT-LANE

per raggiungere i propri box l'auto deve percorrere la pit lane (corsia singola)

Per entrare in Pit-lane, il pilota non è obbligato a dichiarare di volerlo fare prima di lanciare il **Dado Marcia**, ma se lo dichiara è obbligato ad entrare.

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, imbecca l'ingresso della **Pit Lane**.

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

Una volta che una vettura è in Pit-lane non si applicano le regole per **Tiro Collisione**, **Heavy Downshift**, **Fuorigiri**; il pilota non può utilizzare l'**ERS** o il **Turbocompressore**; inoltre il pilota non potrà dichiarare una marcia superiore alla 4° marcia.

In Pit-lane non sono validi i bonus derivanti dal **Carico Aerodinamico basso** e/o dal tipo di Pneumatico Montato, conta solo il tiro di dado.

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.

In caso di uscita dalla **pit lane**, se entrambe le caselle della pista adiacenti lo spazio trapezoidale sono occupate, la Vettura non potrà uscire, ma non consumerà **Punti Freno (PF)**.

### 7.1.3 INGRESSO AI BOX

Per essere considerato ai Box, il pilota deve essere arrivato nella casella Box della propria scuderia, se si ferma davanti, ma ancora nella **pit lane**, non lo si considera ai Box (nella figura, le auto E e H hanno raggiunto i propri box, mentre F e G no).

Per entrare e uscire dai box si devono seguire le frecce disegnate davanti ad ogni box

Non c'è un limite di velocità per entrare ai box. I giocatori non devono ottenere il numero di caselle esatto che li separa dal proprio box, è sufficiente ottenere un valore uguale o superiore alle caselle ancora da percorrere.

Una volta arrivato ai box il pilota rigenera immediatamente i **Punti Gomma (PG)** perduti durante la gara.

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

### 7.1.4 SOSTA VELOCE AI BOX

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.

Nello stesso turno a quello di entrata ai Box, il pilota deve dichiarare il tipo di pneumatico montato, recupera tutti i **Punti Gomma (PG)** perduti e può tentare di uscire immediatamente dai box. Vedi paragrafo [Uscire dai Box](#)

### 7.1.5 SOSTA LUNGA AI BOX

La sosta lunga ha lo scopo di rigenerare dei **Punti Struttura/Aspetto (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.

Il pilota ottiene **1 Punto Struttura/Aspetto (PA) + 2 Punto Struttura/Aspetto (PA)** per ogni **Punto Box (PX)** assegnato alla vettura, da utilizzare per ripristinare dei **Punti Struttura/Aspetto (PA)** persi durante la gara.

I **Punti Struttura/Aspetto (PA)** così ottenuti possono ripristinare solo le componenti tipiche. Se un'auto ha il segnalino [Auto Danneggiata](#) deve ripristinare la componente che è a zero e scartare il segnalino.

Nel turno successivo l'auto potrà tentare di uscire dai box. Vedi paragrafo [Uscire dai Box](#)

### 7.1.6 USCIRE DAI BOX

Quando una vettura può tentare di uscire dai box, nello stesso turno di entrata in caso di **sosta veloce** o nel turno successivo in caso di **sosta lunga**, deve lanciare un **DadoEventi**:

**con un risultato da 1 a 10:** purtroppo qualcosa è andato storto. L'auto rimane ai box fino al turno successivo nel quale potrà partire in 4° marcia o inferiore.

**con un risultato da 11 a 20:** i meccanici sono stati molto veloci e l'auto si muoverà immediatamente in Pit-lane per un numero di caselle determinato con un Dado di terza marcia.

Al tiro del **DadoEventi**, il pilota deve sommare:  
 +5 per ogni **Punto Box (PX)** allocato alla vettura;  
 +3 se il pilota ha dichiarato di voler entrare ai box.  
 -3 se il pilota è entrato in **Pit lane** in 5° marcia  
 -6 se il pilota è entrato in **Pit lane** in 6° marcia

Un risultato di 1 naturale sul **DadoEventi** è, comunque, un insuccesso indipendentemente dai bonus in possesso.

## 7.2 ORDINE DI TURNO AI BOX

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 I può entrare.

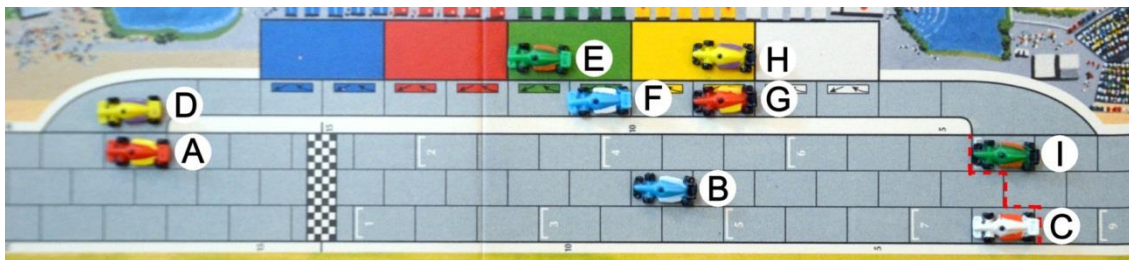
Le auto si muoveranno seguendo questo ordine

- Per prime le auto in pista che hanno superato il limite indicato nel punto precedente
- Poi le auto in **Pit lane**. Comunque se ci sono due auto appaiate (nell'esempio G e H), muove prima l'auto in **Pit lane** e poi quella che esce dai 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-G-H-I

Anche se l'auto I 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 I no, quindi C si muove per prima

**Importante:** indipendentemente dal tipo di pit stop effettuato, il pilota deve dichiarare il tipo di pneumatici montati dall'auto prima di effettuare qualsiasi altra azione (tirare per la sosta veloce, intervenire sull'auto, tiro per il tempo, ecc). Il tipo di pneumatici montato non può essere cambiato nel turno di gioco seguente, anche se l'auto è ancora nei box.



## 7.3 COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI AI BOX

Ad integrazione del capitolo [6.2.2 Giocatore di Turno](#), di seguito i comportamenti che il giocatore di turno deve tenere quando arriva ai Box:


### 3) Spostare la vettura

Quando il percorso è stato determinato, il pilota deve spostare la propria vettura nella casella finale del percorso indicato.


### 4) Dichiarazione tipo di sosta

Una volta posizionata la vettura all'interno del proprio box, il pilota deve dichiarare se intende effettuare una sosta veloce o una sosta lunga

#### 1. Sosta veloce:

- a. il pilota modifica (se è il caso) il tipo di pneumatico sull'Indicatore Vettura
- b. effettua il test Uscire dai Box e se lo supera sposta la vettura come da regolamento
- c. sposta l'indicatore vettura vicino all'auto mettendo vicino ad essa il segnalino Box 
- d. mette sull'Indicatore Vettura l'indicatore marcia in modo che indichi la marcia in cui il pilota è entrato ai box.

#### 2. Sosta lunga:

- a. il pilota modifica (se è il caso) il tipo di pneumatico sull'Indicatore Vettura 
- b. sposta l'indicatore vettura vicino all'auto mettendo vicino ad essa il segnalino Box
- c. mette sull'Indicatore Vettura l'indicatore marcia in modo che indichi la marcia in cui il pilota è entrato ai box.
- d. Nel turno successivo dichiara immediatamente i punti Struttura (PA) che vuole recuperare e mette i relativi segnali vicino all'Indicatore Vettura, assieme al segnalino Box
- e. effettua il test Uscire dai Box e se lo supera sposta la vettura come da regolamento
- f. Sposta l'indicatore vettura vicino alla macchina.

### 5) Aggiornare la Scheda Vettura

Aggiorna la propria scheda vettura



# 8 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 e la pubblicazione della **PistonDice**.

## 8.1 RESPONSABILI DELLE TAPPE

Durante una Tappa del campionato vi saranno dei responsabili:

- Controllore
- Fotografo
- Direttore di Gara



### 8.1.1 CONTROLLORE

Uno per ogni tavolo e varia di momento in momento in quanto si tratta del [giocatore che ha appena terminato il turno](#)

Il suo compito è quello di controllare che il giocatore di turno, svolga il proprio turno in maniera corretta, come indicato in precedenza

Se avvengono delle irregolarità, il Controllore può:

1. richiedere a tutti i giocatori al tavolo, di comune accordo, quali provvedimenti prendere (da comunicare al Direttore di Gara a fine gara), oppure
2. richiedere l'intervento della Direzione Gara

### 8.1.2 FOTOGRAFO

Uno per ogni tavolo con il compito di:

- fotografare, alla fine di ogni turno, la situazione di tutte le vetture, inquadrando le vetture nelle loro caselle e i relativi Indicatori Vettura con i selettori di marcia con i segnalini dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** eventualmente utilizzati/persi
- Fotografare quanto avviene ai box
- fotografare il risultato del tiro del meteo vicino alla tabella meteo disegnata sul circuito, sia prima della gara, che tutte le volte in cui avviene una variazione del meteo
- fotografare in modo qualsiasi altro evento degno di nota

Tutte queste foto verranno analizzate e utilizzate dalla Direzione Gara per verificare la correttezza della gara, e ricostruirne la cronaca per la pubblicazione della **PistonDice**.

**Il Fotografo NON HA FUNZIONI DI GIUDICE**

### 8.1.3 DIRETTORE DI GARA

Uno ad ogni tappa e segue tutti i tavoli

Il Direttore di Gara potrà essere chiamato nei vari tavoli per:

- risolvere aspetti del gioco non previsti dal Regolamento;
- chiarire eventuali dubbi sul regolamento
- giudicare, ed eventualmente sanzionare, comportamenti di alcuni giocatori laddove il tavolo non sia stato in grado di provvedere autonomamente.

Nei giorni successivi alle gare, il direttore di gara esaminerà le foto scattate dai Fotografi delle gare per controllarne la regolarità generale e prendere i provvedimenti necessari.

## 8.1.4 SANZIONI

In caso di:

- comportamenti palesemente infantili ed antisportivi,
- non accettazione della sorte,
- offese indirizzate agli altri Giocatori,
- imbrogli intenzionali e non,
- manovre folli a spese di altri Piloti,
- non rispetto di questo regolamento,
- non rispetto dei tempi di gioco,

i giocatori al tavolo, di comune accordo e/o il Direttore di Gara, potranno:

1. effettuare un richiamo ufficiale;
2. penalizzare il giocatore

Il tempo dedicato a 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 dei giocatori al tavolo o del Direttore di Gara 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 Giocatore dovrebbe sempre cercare di andare il più velocemente possibile, anche in relazione alle condizioni della propria Vettura: un piccolo rischio per sé può giustificare un grosso rischio per l'avversario. 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 giocatori al tavolo, il Direttore di Gara, 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;

Il Direttore di Gara può penalizzare in un momento successivo al termine della gara, solitamente in sede di analisi delle fotografie.

Il Direttore di Gara può (ma non è obbligato) sentire le parti in questione, oltre che ascoltare i giocatori del tavolo e decidere la punizione che meglio ritiene, a titolo di esempio può:

- Effettuare un richiamo ufficiale al pilota
- Comminare un Drive Through al pilota, facendogli perdere un turno
- Penalizzare il pilota retrocedendolo nella classifica della gara
- Penalizzando il pilota retrocedendolo nella griglia di partenza dei Gran Premi successivi
- Penalizzare il pilota e la scuderia con penalità in classifica
- Sospendere il pilota per un numero di gran premi variabili
- Squalificare ed espellere il pilota

A titolo di esempio, esponiamo di seguito alcuni casi possibili:

- mal posizionamento dei segnalini **Punti Struttura (PA)** persi/utilizzati, mal posizionamento dell'Indicatore Vettura o dell'indicatore Marcia, comporta un Richiamo Ufficiale
- al terzo Richiamo Ufficiale, il pilota subisce una penalità da 3 a 5 posizione nella griglia di partenza dei Gran Premi successivi
- Un percorso irregolare della vettura comporta un **Drive Through**
- L'utilizzo di un numero di **Punti Struttura (PA)** maggiore rispetto a quello indicato nel Set Up, comporta la retrocessione in ultima posizione in gara.

Nel caso in cui alcune penalità non possano essere scontate, come ad esempio una penalità in griglia nel gran premio successivo, potranno essere commutate in altre penalità.



# 9 TRIPLA CORONA

Nell'ambito dell'automobilismo la Tripla Corona è un riconoscimento non ufficiale, ma puramente statistico, assegnato al pilota che nella carriera agonistica ha vinto il Gran Premio di Monaco (o il Campionato del Mondo di Formula 1), la 500 Miglia di Indianapolis e la 24 Ore di Le Mans.

Finora l'unico pilota ad esserci riuscito è Graham Hill, che ha vinto cinque edizioni del Gran Premio di Monaco (1963, 1964, 1965, 1968 e 1969), il Campionato del Mondo di Formula 1 nel 1962 e nel 1968, la 500 Miglia di Indianapolis nel 1966 e la 24 Ore di Le Mans nel 1972.

Anche Fernando Alonso sta cercando di vincere la Tripla corona avendo vinto il Gran Premio di Monaco nel 2006 e nel 2007, il Campionato del Mondo di Formula 1 nel 2005 e nel 2006, la 24 Ore di Le Mans nel 2018, gli manca solo 500 Miglia di Indianapolis... ma ci sta lavorando.

## 9.1.1 LA TRIPLA CORONA FORMULA DLA LIUT

Analogamente, anche in LIUT esiste la tripla corona che consiste nel vincere il Gran Premio di Monaco o il Campionato del Mondo di Formula DLA LIUT, la 24 ore di Le Mans e la 500 Miglia di Indianapolis



### Albo d'oro Tripla Corona

	Gran Premio di Monaco	Campionato del Mondo	500 Miglia di Indianapolis	24 Ore di Le Mans
Mr. Magoo		2013		
Randy Savage		2014 - 2018		
Giovanni Giustini	2017	2015		
Billy Badguy*		2016		
Sergio Senna		2017		
JD Toretto	2017			

\*pilota deceduto ☹️

## 9.2 LA 500 MIGLIA DI INDIANAPOLIS



La 500 Miglia di Indianapolis è una gara aperta a tutti gli iscritti alla LIUT, non solo agli iscritti al Campionato di Formula DLA LIUT. Da disputarsi sul circuito ovale di Indianapolis.

La gara non è valida ai fini del Campionato di Formula DLA LIUT.

La federazione metterà a disposizione dei giocatori il circuito, le vetture adatte, i dadi e tutto ciò che sarà necessario.

### 9.2.1 MODIFICHE ALLE REGOLE GENERALI

1. La gara si svolgerà su 5 giri.
2. Non si potranno utilizzare **Abilità Principali** o **Secondarie**.
3. La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale.
4. Non si effettuerà il tiro meteo: la gara si svolgerà con meteo SERENO
5. Le uniche mescole concesse per i pneumatici saranno **Pneumatici Medium e Pneumatici Soft**
6. La **scia** potrà essere presa se l'auto si ferma ad una casella di distanza da quella che la precede, non solo se si ferma nella casella immediatamente dietro, in tal caso l'auto si muoverà di 4 caselle invece che di 3.
7. Non si applicheranno le regole relative al **DRS**, **Turbocompressore**, **Carico Aerodinamico** ed **ERS**

### 9.2.2 REGOLE AGGIUNTIVE

1. Si applicherà la **Partenza lanciata**
2. Si applicheranno le regole sulla **Benzina**
3. Si applicheranno le regole delle **Bandiere Gialle**
4. Ogni pilota avrà a disposizione 5 **Push to Pass** da utilizzare durante la gara

## 9.3 LA 24 ORE DI LE MANS

La 24 ore di Le Mans è una gara aperta a tutti gli iscritti alla LIUT, non solo agli iscritti al Campionato di Formula D1a LIUT. Da disputarsi sul circuito di Le Mans.



La gara non è valida ai fini del Campionato di Formula D1a LIUT.

La federazione metterà a disposizione dei giocatori il circuito, le vetture adatte, i dadi e tutto ciò che sarà necessario.

### 9.3.1 MODIFICHE ALLE REGOLE GENERALI

1. La gara si svolgerà in 48 turni, ognuno dei quali rappresentante 30 minuti di gara. Nel gioco la gara comincia alle ore 15:00 e alle 18:30 (cioè dopo 7 turni) cala la notte. Il sole sorge alle ore 6:00 del giorno dopo (cioè dopo 23 turni dall'inizio della gara). Al termine dei 48 turni si completa il giro del pilota in testa, dopodiché la gara ha termine
2. Non si potranno utilizzare [Abilità Principali](#) o [Secondarie](#).
3. La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale.
4. I [Pneumatici SuperSoft](#) non saranno consentiti
5. Non si applicheranno le regole relative al [DRS](#) e [Carico Aerodinamico](#)

### 9.3.2 REGOLE AGGIUNTIVE

1. Si applicherà la [Partenza lanciata](#)
2. Si applicheranno le regole sulla [Benzina](#)
3. Si applicheranno le regole relativamente alla [Guida notturna](#)

## 9.4 REGOLE AGGIUNTIVE

### 9.4.1 PARTENZA LANCIATA

Le auto vengono posizionate sulla griglia di partenza come di consueto.

Non viene effettuata nessuna prova di partenza

Tutte le auto partono in 4° marcia o inferiore

### 9.4.2 BENZINA

I punti benzina vengono assegnati in base al serbatoio della vettura e viene deciso dall'organizzatore dell'evento. Tutte le auto partiranno con lo stesso numero di **Punti Benzina (PZ)**.

Una vettura perde **Punti Benzina (PZ)** in tre modi:

1. **consumo inaspettato**: quando il pilota ottiene un 20 naturale in 5° marcia o un 30 naturale in 6° marcia, deve scartare uno dei suoi **Punti Benzina (PZ)**, l'auto sta andando forte bruciando più benzina.
2. **consumo programmato**: ogni volta che il pilota completa un giro di pista, deve scartare 2 **Punti Benzina (PZ)**, solo per il fatto di girare nel circuito si sta bruciando benzina.
3. **Arricchire la miscela**: all'inizio del proprio turno, il pilota può decidere di arricchire la miscela di benzina spendendo un **Punto Benzina (PZ)**, questa decisione deve essere presa prima di lanciare il **DadoMarcia** e permette di aumentare il movimento di un numero di caselle pari ad 1/5 del risultato del dado marcia arrotondato per eccesso.

**Rimanere a secco**: Quando il pilota ha speso tutti i **Punti Benzina (PZ)** non ha completamente finito la benzina, si trova in una situazione in cui non può spingere al massimo e deve risparmiare benzina. In termini di gioco il pilota può viaggiare in 4° marcia o inferiore.

**Rifornimento**: il rifornimento si fa ai box ed è simultaneo con il cambio delle gomme.

**Sosta veloce**: il pilota recupera 3 **Punti Benzina (PZ)**

**Sosta lunga**: il pilota recupera 5 **Punti Benzina (PZ)**

### 9.4.3 BANDIERE GIALLE

Al termine del turno in cui viene eliminata una vettura o viene posizionata la decima casella pericolosa, vengono esposte le bandiere gialle.

La Pit lane viene immediatamente chiusa, nessun pilota può entrare ai box, ma le auto che sono all'interno possono terminare le operazioni ai box.

Le vetture continueranno la loro gara fino alla linea del traguardo, a meno che non sia il giro finale.

Quando tutte le vetture avranno completato il giro corrente, si procederà ad una ripartenza come segue:

Le auto si posizioneranno sulla griglia di partenza nell'ordine in cui hanno tagliato il traguardo

Ad ogni vettura sarà data la possibilità di effettuare una sosta veloce in cui potrà cambiare i pneumatici e recuperare 1 **Punti Benzina (PZ)**.

Se una vettura effettua una sosta veloce, viene spostata al fondo della griglia di partenza.

Dopo che a tutte le vetture sarà stata data la possibilità di effettuare una sosta veloce e la nuova griglia di partenza sarà stata determinata, si ricomincia con una partenza lanciata.

### 9.4.4 PUSH TO PASS

Prima che la gara abbia inizio, la direzione gara informa i piloti di quanti Push to Pass abbiano a disposizione per tutta la gara.

Il pilota, prima di tirare il **DadoMarcia**, dichiara se vuole utilizzare un **Push to Pass**, dopodiché tira contemporaneamente al **DadoMarcia** un **D3** e la **velocità** della vettura viene determinata sommando il risultato del **DadoMarcia** con i risultati ottenuti con il **D3**.

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

Il pilota può utilizzare al massimo un **Push to Pass** a turno.

Non si può utilizzare il **Push to Pass** 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 il **D3**

### 9.4.5 GUIDA NOTTURNA

Guidare di notte è più difficoltoso, pertanto il punto due del capitolo [6.2.2 Giocatore di Turno](#) viene modificato come segue

#### 2) Indicare il percorso

Il giocatore deve contare le caselle di movimento, mostrando il percorso che intende effettuare in modo chiaro al controllore, dichiarando eventuali bonus o penalità conferiti da regole speciali, abilità, utilizzo di cordoli, carico aerodinamico, pneumatici, DRS, slittamento, eccetera.

Tutto ciò deve essere fatto **SENZA** spostare la vettura.

Se la posizione finale della vettura non è di gradimento al giocatore, o il controllore ritiene che non sia regolare, il giocatore può indicare un nuovo percorso. Dopodiché, il percorso indicato diventa definitivo e la posizione finale dell'auto è determinata.

In alternativa, spendendo un **Punto Pilota (PP)** o per abilità speciali, il giocatore può ritirare parte o tutti i dadi. Scegliere tra il valore nuovo o quello precedente, o altro valore, in base al regolamento. Indicare il nuovo percorso che diventa definitivo e la posizione finale dell'auto è determinata.