



## Sommario

1. Introduzione
    - 1.1. Iscrizioni
    - 1.2. I Piloti
    - 1.3. Le Scuderie
  2. I Gran Premi
    - 2.1. Calendario
    - 2.2. Punti e Classifica
  3. Griglia di Partenza
    - 3.1. Piloti ritardatari
    - 3.2. Piloti assenti
  4. Condizioni Meteo
  5. Turno del Giocatore
    - 5.1. Gestione del tempo
    - 5.2. Ordine di Turno
  6. Preparazione della Vettura
  7. Movimento in generale
  8. Marce e cambio
  9. Condotta di guida
    - 9.1. In rettilineo
    - 9.2. In curva
    - 9.3. Slittamento
    - 9.4. Overshooting
    - 9.5. Testacoda
  10. Pneumatici
    - 10.1. Pneumatici Duri
    - 10.2. Pneumatici Morbidi
    - 10.3. Pneumatici da Bagnato
  11. Partenza!
  12. Frenate
    - 12.1. Frenata d'Emergenza
  13. Collisioni
    - 13.1. Test di Affidabilità Telaistica
  14. Rottami e Tenuta di Strada
    - 14.1. Auto eliminata per fallimento test di Affidabilità Telaistica
  15. Motore
    - 15.1. Auto eliminata che deve accostare
  16. Ferite al Pilota
  17. Manovrabilità
  18. Fuorigiri
  19. Scia
  20. Carico Aerodinamico
  21. Soste ai Box
    - 21.1. Ingresso ai Box
    - 21.2. Arrivo ai Box
      - 21.2.1. Cambio gomme
      - 21.2.2. Riparazioni
      - 21.2.3. Manutenzione
    - 21.3. Ripartenza dai Box
  22. Safety Car
  23. Doppiaggio
  24. Fine ed esito della Gara
  25. Giudici e sanzioni disciplinari
- APPENDICI
- A. Abilità dei Piloti
  - B. Caratteristiche delle scuderie
  - C. Riassunto dei punti Struttura
  - D. Calendario GP

## 1. INTRODUZIONE

il Campionato di Formula D'la LIUT 2013 è organizzato dall'Associazione LIUT e possono prendervi parte solo i soci regolarmente iscritti per l'anno in corso.

Le gare del Campionato si svolgeranno come da Calendario Ufficiale presso il circolo ARCI il Nano Rosso in Via Don Orione 5/b

Le regole che seguono NON sono di mia invenzione, ma sono state rubacchiate di qua e di là sul web, di conseguenza, quale organizzatore sono senza infamia e senza lode

buon divertimento

### 1.1 Iscrizioni

Non vi è alcun costo d'iscrizione al Campionato; l'iscrizione comporta l'accettazione e l'osservanza di quanto descritto nel presente Regolamento.

Il numero di Giocatori ammessi a disputare il Campionato non potrà essere superiore a 10

### 1.2 I Piloti

All'atto dell'iscrizione verranno richiesti, a ciascun Giocatore, nome e cognome scelti per il proprio Pilota.

Tali nomi non possono essere quelli di Piloti reali, né essere palesemente ridicoli e/o offensivi.

Al pilota verrà attribuita, in modo casuale, un'abilità particolare (vedi appendice A) che lo renderà unico e diverso dagli altri Piloti

Successivamente il Pilota verrà assegnato casualmente ad una scuderia.

### 1.3 Le Scuderie

I piloti verranno assegnati alle varie scuderie in modo casuale cercando di creare squadre con due piloti, nel caso in cui i piloti iscritti siano in numero dispari, una squadra avrà un solo pilota.

Le cinque Scuderie hanno diversi stili, caratteristiche e dispositivi che le rendono uniche particolari.

Tali prerogative, descritte in Appendice B, hanno la precedenza sulle regole generali esposte nel Regolamento.

Ecco una breve presentazione delle Scuderie:

Nome	Nazione	Colore	n. assegnati	Caratteristiche
Lampottini	Italia	Rosso	1 - 2	Potenza e aggressività
MC Sbyrrell	Inghilterra	Verde	3 - 4	Affidabilità e prestigio
Phonda	Giappone	Giallo	5 - 6	Equilibrio ed innovazione
GutVon-Gaz	Germania	Bianco	7 - 8	Tecnologia ed elettronica
Liengery-Talvolt	Francia	Blu	9 - 10	Affiatamento e lavoro di squadra

NB: la Liengery-Talvolt avrà sempre due Vetture in pista, anche in caso che i piloti iscritti siano in numero dispari.

## 2. GRAN PREMI

Il campionato è composto da 5 Gran Premi

Ogni GP valevole per il Campionato si correrà, in condizioni normali, su 2 giri.

Tutte le gare si svolgeranno presso la LIUT all'interno del circolo ARCI il Nano Rosso, in Via Don Orione 5/b, con date ed orari previsti dal Calendario Ufficiale.

I giocatori devono avere già preparato il Set-Up della propria auto PRIMA dell'inizio del Gran Premio (paragr. 5)

Qualunque variazione di programma sarà comunicata sul Forum della LIUT o sul sito [www.liut.to.it](http://www.liut.to.it)

### 2.1 Il Calendario

19/02/2013	Monterey (California)
16/04/2013	Watkins Glen (New York)
28/05/2013	Portland (Oregon)
10/09/2013	Elkhart Lake (Wisconsin)
22/10/2013	Indianapolis (Indiana)

### 2.2 Punti e Classifica

Vince il GP il Pilota che taglia il traguardo per primo, indipendentemente dal numero di turni compiuti.

I Piloti prendono punti validi ai fini del campionato in base al loro piazzamento in ciascun GP:

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

Alla fine dei 6 GP previsti, il Pilota e la Scuderia che totalizzano il maggior numero di punti saranno proclamati Campioni.

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

### 3 GRIGLIA DI PARTENZA

La griglia di partenza per ciascun Gran Premio sarà definita di volta in volta effettuando un Tiro di Qualifica; ciascun pilota lancia il Dado Eventi (DADO NERO A 20 FACCE) ed aggiunge al risultato i seguenti modificatori:

- in base alla posizione del Pilota in Classifica Generale, da +1 (al primo) a +10 (all'ultimo);
- penalità -1 per ogni PM assegnato alla macchina;
- **da -5 a -15 a seconda di quante volte si è ecceduto il tempo massimo per muovere la propria vettura (paragr. 5.1.2);**
- eventuali penalità ulteriori inflitte al Pilota.
- eventuali bonus

Le Vetture verranno ordinate sulla griglia dal risultato più alto a quello più basso. In caso di pareggio si posizionerà davanti l'Auto con il maggior numero di Punti Tenuta di Strada; un eventuale ulteriore pareggio sarà risolto dal Dado Eventi senza alcun modificatore.

#### 3.1 Piloti Ritardatari

Se un Pilota non si presenta alla partenza, chi è temporaneamente in pole position tirerà il Dado per la qualifica al suo posto (perderà automaticamente tutti

pareggi), e la posizione sulla griglia dell'assente verrà lasciata vuota.

Qualora la gara fosse già iniziata, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già passata di almeno una casella, e solo se non è ancora iniziato il secondo giro.

#### 3.2 Piloti Assenti

Nel caso in cui un Pilota non possa presenziare ad un Gran Premio, può chiedere ad un altro socio LIUT di sostituirlo; tale sostituto sceglie un nome per il proprio pilota collezionando punti sia per la Classifica Costruttori che per la Classifica Piloti (a proprio nome) e avrà la stessa abilità del pilota che sostituisce.

E' onere del Giocatore titolare accertarsi che il suo sostituto conosca il Regolamento ed in generale il funzionamento del gioco.

Altri Piloti iscritti al Campionato corrente non sono ammessi come sostituti, fatta eccezione, e solo per una volta in tutto il Campionato, per il compagno di Scuderia del Pilota assente.

### 4. CONDIZIONI METEO

Prima di iniziare il GP, il Pilota in Pole Position, determina le condizioni meteo tirando un Dado Eventi e verificando il risultato con le indicazioni stampate sul circuito:

- Sereno: la pista è asciutta per tutto il Gran Premio, nessun problema
- Variabile: all'inizio del GP il cielo è coperto ma non piove, pista asciutta. Tuttavia la situazione può cambiare durante la corsa. Ogni volta che un giocatore ottiene il risultato di 20 in 5° o di 30 in 6° deve lanciare il dado eventi e consultare la tabella meteo:
  - Da Variabile a Sereno: il meteo è temporaneamente sereno fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa asciutta.
  - Da Variabile a Pioggia: il meteo è temporaneamente piovoso fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa bagnata.
  - Da Sereno a Variabile o da Pioggia a Variabile: la pista rimane nelle stesse condizioni in cui era prima fino al prossimo tiro per il meteo.
  - Dopo due tiri consecutivi di Sereno o Pioggia, la pista rimane definitivamente nelle condizioni tirate per il resto della gara, il meteo non cambia più

- Da Sereno a Pioggia o da Pioggia a Sereno la pista diventa bagnata o asciutta

Condizioni meteorologiche	Effetto sulla Corsa
Sereno	(definitivo) pista asciutta
Sereno variabile	pista asciutta
Variabile	Pista asciutta
Pioggia variabile	Pista bagnata
Pioggia	(definitivo) pista bagnata

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

Il tiro per determinare le condizioni meteo deve essere effettuato dopo le eventuali Verifiche Motori

Una volta determinate le condizioni meteo, l'unica variazione ammessa sulle Macchine sulla griglia di partenza è la scelta degli pneumatici.

Le condizioni meteo influiscono non solo sui pneumatici ma anche sui test **verifica motore** e **tiro collisione** in curva

### 5. TURNO DEL GIOCATORE

#### 5.1 Gestione del tempo

##### 5.1.1 DGT Cube™

La gestione dei turni sarà affidata al DGT Cube™, uno strumento che permette di tenere traccia del tempo a disposizione di ciascuna Scuderia, aggiungendo, ai 20 secondi a disposizione di ciascun Pilota, i secondi risparmiati nei turni precedenti dal Pilota stesso e/o dal suo compagno di Scuderia; ciò permetterà una gestione del tempo equa e meritocratica.

Al proprio turno, ciascun Pilota, se non si trova all'interno della corsia dei Box e non è in 1° o 2° marcia, gira il DGT Cube™ in modo tale che il lato con il colore della sua Scuderia sia rivolto verso l'alto, facendo così partire il

conto alla rovescia.

Il pilota ha, quindi, 20 secondi, più quelli risparmiati nei turni precedenti per muovere la propria vettura

Il DGT Cube™ emetterà avvisi sonori allo scadere dei 10 secondi, e poi ad ogni secondo a partire dai 5 secondi, seguiti, allo scadere del tempo, da un suono prolungato. A questo punto il pilota deve spostare velocemente la sua Vettura.

Una volta che il Pilota ha spostato la sua Vettura di quanto decretato dal dado marcia, potrà mettere il DGT Cube™ in pausa. Eventuali secondi risparmiati saranno aggiunti al

tempo a disposizione del compagno di scuderia.

Una volta che il DGT Cube™ viene messo in pausa, si può procedere col pagamento di penalità, decidere l'uso del Fuorigiri, e fare le eventuali verifiche (Motore, Collisione, Meteo, Safety car, ferite del pilota, ecc...).

In caso di malfunzionamento o mancanza del DGT Cube™, i turni saranno cronometrati e dureranno 30 secondi, seguendo le regole menzionate, senza alcun accumulo di Scuderia.

### 5.1.2 Movimento non effettuato entro i tempi

Se il Pilota di turno non effettua il proprio movimento entro il tempo concessogli, subirà una penalità di -5 per il tiro griglia al gran premio successivo; una ulteriore penalità di -10 sarà inflitta nel caso il pilota non effettui il movimento entro il tempo stabilito una seconda volta. Ulteriori ritardi comporteranno lo spostamento della vettura secondo le seguenti regole:

- Si innesta la marcia inferiore a quella del turno precedente ed il Pilota di turno lancia il dado relativo.
- La vettura si muove nella stessa corsia nella quale era nel turno precedente, evitando gli ostacoli e seguendo le normali regole del movimento. Appena dopo un eventuale sorpasso la vettura torna nella corsia originaria.
- Non è possibile utilizzare Fuorigiri, Scia, Abilità di Scuderia e nessun altro dispositivo che possa essere utilizzato a discrezione del Pilota di turno.

Il Pilota di turno sceglie come pagare eventuali penalità.

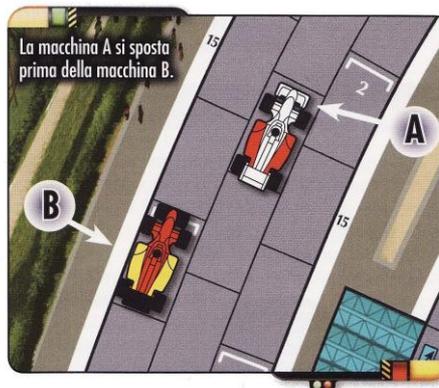
**IMPORTANTE:** il Giocatore potrà spostare la propria macchina solo dopo averne deciso la casella di destinazione. Se inizierà a muoverla prima di aver deciso, non potrà tornare indietro in **nessun caso**.

Ogni Giocatore è tenuto a compiere le proprie mosse 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.

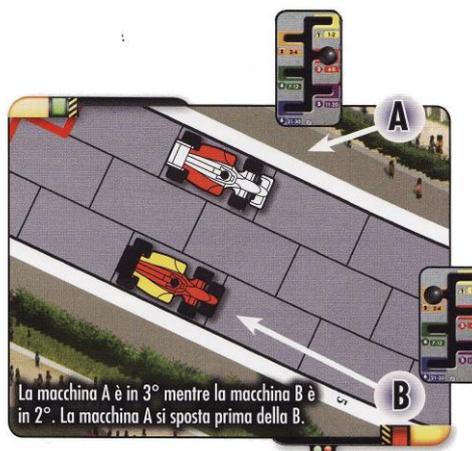
## 5.2 ORDINE DI TURNO

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, si considera davanti la Macchina con la marcia più alta e, in caso di ulteriore parità, la Macchina che risultava davanti nel turno precedente.



Le Macchine che si trovano nel rettilineo parallelo ai Box (solo quelle!) muovono prima di tutte quelle poste all'interno della Pit lane, che muovono prima di tutte quelle ai Box, indipendentemente dalla loro posizione

## 6. PREPARAZIONE DELLA VETTURA

L'assetto della vettura viene effettuato tramite 30 punti struttura (PV) suddivisi su 9 componenti della vettura

L'assetto viene fatto dal Giocatore a seconda delle caratteristiche del circuito e delle probabilità meteo

Nella tabella seguente vengono riepilogate le 9 componenti con i valori minimi e massimi di punti struttura assegnabili:

Componente	PV – Punti Vita	simbolo	PV minimo	PV massimo
Usura Gomme	PG – Punti Gomma		4	12
Usura Freni	PF – Punti Freno		3	7
Robustezza Telaio	PC – Punti Carrozzeria		2	6
Tenuta di Strada	PTS – Punti tenuta di strada		2	5
Motore	PM – Punti Motore		2	6
Scatola del Cambio	PSC – Punti Scatola del Cambio		1	6
Abilità Pilota	PP – Punti Pilota		0	4
Meccanici e Box	PBox – Punti Box		0	3
Carico Aerodinamico	CA – Carico Aerodinamico		0	1

Il Set-Up DEVE essere fatto nei giorni che precedono il Gran Premio, in modo che il giorno del ritrovo tutti siano già pronti e non si debba perdere tempo prezioso.

## 7. MOVIMENTO IN GENERALE

Tutte le auto hanno sei marce, ognuna delle quali corrisponde ad una Dado Marcia di colore diverso e con valori diversi.

All'inizio del proprio turno, ogni Pilota, innesta la marcia desiderata e lancia il Dado Marcia corrispondente, il risultato del tiro indica il numero di caselle di cui si può muovere la sua auto e decide la casella di destinazione della macchina mostrando a tutti la traiettoria usata. I risultati possibili sono i seguenti:

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

## 8. MARCE E CAMBIO

Il Pilota può cambiare liberamente marcia aumentando o diminuendo di una posizione il segnalino del cambio sulla propria scheda.

I cambi marcia devono essere effettuati all'inizio del proprio turno prima del lancio del Dado.

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, al costo dei seguenti Punti Set-Up:

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

Quando non si hanno più Punti Scatola del Cambio (PSC) non si ha la possibilità di scalare più di una marcia

Quando un Pilota non ha più PSC e deve "pagare" o utilizzare un ulteriore PSC perché richiesto dalle regole (magari per un **test di Affidabilità Meccanica**), acquisisce il segnalino **Trasmissione Rotta**, posiziona un segnalino **detriti** nella casella in cui la macchina ha perso il Punto Scatola del Cambio, la vettura non può viaggiare in 4° 5° e 6° marcia.

Se la macchina con il segnalino **Trasmissione Rotta** dovesse perdere un ulteriore punto PSC la trasmissione è totalmente compromessa e la vettura dovrà **accostare** (paragr 15.1)

Le penalità descritte si annulleranno in caso di riparazione ai Box.

Un Pilota con il segnalino **Trasmissione Rotta** deve raggiungere i Box il prima possibile per effettuare le dovute riparazioni, non dovesse andare ai Box quando ne ha la possibilità verrà squalificato e retrocesso in ultima posizione

## 9. CONDOTTA DI GUIDA

Le auto si muovono lungo il circuito seguendo un codice di comportamento chiamato "Condotta di Guida"

### 9.1 In rettilineo

Le Vetture possono effettuare fino a due cambi di corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere.



Se un pilota si trova nella corsia centrale può effettuare un solo cambio di corsia.

E' severamente vietato zigzagare; l'unica eccezione è il sorpasso e/o l'evitare ostacoli che dovessero trovarsi nella stessa corsia; in questo caso il Pilota può spostarsi nella corsia adiacente per poi (se vuole), rientrare subito in quella di origine.



In questo modo il sorpasso non viene considerato zigzag e rimangono intatte le possibilità di cambio corsia previste per quel turno di gioco.



Conformemente a quanto sopra, una vettura deve seguire il percorso più breve per muoversi da una casella alla casella di destinazione; una vettura deve utilizzare il minor

numero di caselle possibili a meno che non debba evitare altre vetture, ostacoli o caselle pericolose

## 9.2 In curva

Per superare una curva senza subire penalità, la macchina deve effettuare un numero di soste all'interno della curva pari al Valore della curva stessa (il numero scritto sulla bandierina gialla prima della curva).



Qualsiasi ulteriore sosta nella curva non è considerata una **sosta in curva** per eventuali altre regole come per esempio lo **slittamento**

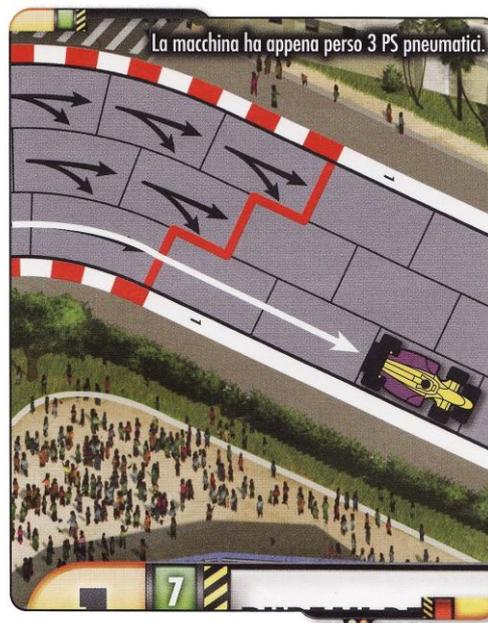
Le frecce poste sulle caselle della curva indicano le sole traiettorie possibili.

## 9.3 Slittamento

In curva le vetture sono difficili da manovrare, soprattutto quando piove, e può accadere che la macchina tenda a **slittare** a causa di particolari eventi; lo **slittamento** si concretizza in un movimento supplementari ad ogni spostamento nel quale si percorre almeno una casella entro i limiti della curva; questo **slittamento** si ripete una volta per turno di permanenza nella curva, per un numero di volte indicato dal Valore della curva, quindi, ad esempio, 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 avrà più alcun slittamento.

## 9.4 Overshooting

Quando una macchina, al termine dello spostamento, supera il limite di una curva senza aver eseguito il numero di soste imposto, si considera in **overshooting** e perde, quindi, un numero di PG (Punti Gomma) pari a quello delle caselle in eccesso.



La penalità potrebbe essere maggiore in base al pneumatico montato e alle condizioni meteo (paragraf. 10).

Quando una macchina perde il suo ultimo Punto Gomma va in **testacoda**.

Qualsiasi nuovo **overshooting** di una casella farà andare l'auto in **testacoda**, mentre un **overshooting** di due o più caselle eliminerà l'auto dal gioco e rimuovendola immediatamente dal tabellone senza mettere nessun segnalino **detrit'**.

Il pilota dovrà tirare immediatamente per verificare se il pilota è rimasto ferito.

Dopo che l'ultima Vettura sul tracciato ha mosso, il Pilota eliminato deve fare una **Verifica Safety Car**.

Sono eliminate anche le Vetture che si fermano in una curva 2 turni in meno di quanto previsto dal Valore della curva.

Quando una vettura 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, è impossibile cambiarla (nemmeno per effettuare un sorpasso) e si dovrà ricorrere ad una **Frenata d'emergenza**.

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

## 9.5 Testacoda

Un **testacoda** può essere evitato pagando un Punto Pilota

Quando una Vettura va in, viene posta in senso inverso nella casella dove non è stato possibile pagare l'ultimo Punto Assetto.

Al proprio turno il giocatore tirerà un Dado Eventi sulla stessa tabella utilizzata per la partenza al via (paragrafo 11).

Il **tiro di Collisione** con un'auto in testacoda subisce una penalità di -1

Non si può prendere la scia di una vettura in testacoda

## 10. PNEUMATICI

Dopo aver stabilito le condizioni meteo i Piloti dovranno scegliere tra tre tipi di pneumatici da montare sulla propria macchina, questi possono essere cambiati durante la gara con una sosta ai Box.

### 10.1 Pneumatici da asciutto duri

- su pista asciutta non danno particolari bonus e ogni casella di **overshooting** fa perdere un PG
- su pista bagnata la macchina **slitta** di 3 caselle supplementari

### 10.2 Pneumatici da asciutto morbidi

- su pista asciutta la macchina può avanzare di una casella supplementare in ogni suo spostamento e con qualsiasi marcia. La casella bonus può essere utilizzata prima o dopo l'effetto scia, o addirittura nel mezzo di una serie successiva di effetto scia. Questo movimento supplementare non è obbligatorio e lo si ha a

disposizione solo durante il primo giro dei pneumatici. Se l'auto va in **overshooting** i PG persi sono raddoppiati nei primi due giri e triplicati nel terzo (si intende sempre giri dei pneumatici, se una vettura cambia i pneumatici alla fine del secondo giro, la vettura comincerà il suo terzo giro, ma i pneumatici il primo);

- su pista bagnata non si ha il bonus di +1 casella; la vettura **slitterà** di 3 caselle supplementari; le penalità per l'**overshooting** sono identiche a quelle sull'asciutto.

### 10.3 Pneumatici da bagnato

- su pista asciutta non danno nessun bonus; in caso di **overshooting** i PG persi sono raddoppiati nei primi due giri e triplicati nel terzo
- su pista bagnata l'auto **slitta** di una casella

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

Pneumatici Morbidi 			Gara		
			1° giro	2° giro	3° giro
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	+1	-	-
		Rettilinei	+1	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+3	+3	+3
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3

Pneumatici da bagnato 			Gara		
			1° giro	2° giro	3° giro
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	-	-	-
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+1	+1	+1
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1	x1

**Nota bene: il movimento supplementare è facoltativo, mentre lo slittamento è sempre obbligatorio**

## 11. PARTENZA!

Alla partenza, prima di innestare la 1° marcia, il Pilota di turno deve effettuare una Prova Partenza col Dado Eventi:

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

## 12 FRENATE

Una Vettura può ridurre il proprio movimento consumando Punti Freno: 1PF per ogni casella in meno che si desidera percorrere.

In caso di **overshooting** il pilota può usare i PF per risparmiare i PG, perfino combinare le due cose



### 12.1 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.

Dopo aver messo la macchina nella prima casella libera che precede la causa del blocco, il pilota calcola quante caselle avrebbe dovuto ancora muovere se non avesse

dovuto effettuare una **frenata d'emergenza**, poi usa la tabella seguente per determinare i Punti Struttura persi

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

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

Non importa il tipo di pneumatico montato sulla vettura, la tabella indica il numero di Punti Gomma necessari

Un pilota può volontariamente utilizzare dei Punti Freno prima di ricorrere alla frenata d'emergenza

In caso di eliminazione della Vettura in frenata (per eccesso di penalità o insufficienza di Punti Struttura), la Vettura "tamponata" perderà immediatamente 1 Punto Carrozzeria, un segnalino **detriti** deve essere messo sotto la vettura tamponata e un altro sotto l'auto che tampona;

eventuali **tiri collisione** con l'auto eliminata a seguito del tamponamento, subiscono una penalità di -1 sul dado eventi.

Il pilota eliminato dovrà tirare immediatamente per verificare se il pilota è rimasto ferito con un penalità di -1 sul Dado Eventi.

Dopo che l'ultima Vettura sul tracciato ha mosso, il Pilota eliminato deve fare una **Verifica Safety Car**

## 13 COLLISIONI

Quando una Vettura termina il proprio movimento in una casella adiacente o dietro (ma non davanti) ad una o più macchine, c'è un rischio di collisione. Tutte le vetture coinvolte devono immediatamente sostenere un **Tiro Collisione**.

Ogni pilota coinvolto lancia il Dado Eventi: con un risultato pari a 1, la Vettura perde 1 Punto Carrozzeria e un segnalino **destriti** deve essere posto sotto la vettura.

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità:

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

L'auto che ha provocato il **Tiro Collisione** deve effettuare il test per ultima per ciascuna delle auto adiacenti.

Se una o più auto sono eliminate a causa di questi **Tiri Collisione**, l'auto che ha provocato i **Tiri Collisione** perde automaticamente 1 o più Punti Carrozzeria

Quando un'auto perde 1 Punto Carrozzeria si posiziona un segnalino **destriti** sotto di essa.

### 13.1 Test di Affidabilità Telaistica

Quando una vettura perde il suo ultimo Punto Carrozzeria, deve effettuare una **Test di Affidabilità Telaistica** (Dado Eventi), prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +3 a questo tiro per ogni Punto Box speso:



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

Nella ripartenza dopo il **Testacoda** si considerano effettuate tutte le soste previste per la curva in cui è avvenuto l'incidente.

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

Nel caso di ripetuti **test di Affidabilità Telaistica** vale sempre il risultato peggiore fino a quando il pilota non effettuerà le necessarie riparazioni.

Le penalità descritte si annulleranno solo in caso di riparazione ai Box.

Un Pilota con il segnalino **Telaio Rotto** deve raggiungere i Box il prima possibile per effettuare le riparazioni, non dovesse andare ai Box quando ne ha la possibilità verrà squalificato e retrocesso in ultima posizione

## 14. ROTTAMI E TENUTA DI STRADA

Ogni volta che una vettura perde un Punto Carrozzeria o Motore, si posiziona un segnalino **destriti** sulla casella dove termina il proprio spostamento. Lo stesso vale qualora una macchina venga eliminata per una qualsiasi ragione. Queste caselle diventano **pericolose**.

Se una macchina passa o si arresta su una di queste caselle, si lancia il dado eventi. Se il risultato è compreso tra 1 e 4, la macchina perde un Punto Tenuta di Strada.

Le caselle **pericolose** possono essere evitate cambiando corsia in quanto considerati ostacoli.

Quando una vettura perde il suo ultimo punto tenuta di strada, deve effettuare una **Test di Affidabilità Telaistica** (vedi paragrafo precedente), prima di lanciare il dado eventi è possibile ottenere un bonus di +3 a questo tiro per ogni Punto Box speso.

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

### 14.1 Auto Eliminata a causa del Test di Affidabilità Telaistica

Quando una vettura è eliminata dopo un test di affidabilità telaistica, posiziona un segnalino **destriti** sotto la vettura e aspetta il turno successivo per rimuoverla.

Il pilota eliminato dovrà tirare immediatamente per verificare se il pilota è rimasto ferito.

Se, prima di essere rimossa, un'auto eliminata è coinvolta in un **Tiro collisione**, le vetture che devono effettuare il test subiscono una penalità di -1 al tiro Dado Eventi

Dopo che l'ultima Vettura sul tracciato ha mosso, il Pilota eliminato deve fare una **Verifica Safety Car**: con un risultato di 1-4 sul Dado Eventi si simulerà l'ingresso della Safety Car.

Successivamente togliere dal tabellone la macchina eliminata

## 15 MOTORE

Ogni volta che un Pilota in 5° marcia ottiene un 20 o un 30 in 6° marcia, alla fine del suo movimento dà il via ad una **Verifica Motore**:

a partire dall'ultimo sul tracciato, tutti coloro che in quel momento si trovano in 4°, 5° o 6° marcia tirano il Dado Eventi e, con un punteggio compreso tra 1 e 4, perdono 1 Punto Motore;

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità o bonus:

+1	Pista bagnata
-1	Carico Aerodinamico Basso

Se si perde 1 Punto Motore si posiziona un segnalino **destriti** sulla casella dove termina il proprio movimento

Quando una vettura perde il suo ultimo punto Motore, deve effettuare un **Test di Affidabilità Meccanica** (Dado Eventi), prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +3 a questo tiro per ogni Punto Box speso:

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

Le penalità descritte si annulleranno solo in caso di riparazione ai Box.

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

Nel caso di ripetuti **test di Affidabilità Meccanica** vale sempre il risultato peggiore fino a quando il pilota non effettuerà le necessarie riparazioni.

Un Pilota con il segnalino **Motore Rotto** deve raggiungere i Box il prima possibile per effettuare le riparazioni, non dovesse andare ai Box quando ne ha la possibilità verrà squalificato e retrocesso in ultima posizione

Se la Vettura rompe il motore nell'ultima mossa dopo aver tagliato il traguardo, si considera comunque arrivata al termine della gara regolarmente.

L'eventuale Tiro Meteo verrà effettuato dopo le Verifiche Motore.

### 15.1 Auto Eliminata che deve accostare

Quando un pilota viene eliminato per un problema meccanico (Motore scoppiato o Trasmissione compromessa) il pilota deve **accostare**.

Il pilota deve mettere un segnalino **destriti** sotto la vettura, il turno successivo muoverà l'auto tirando un Dado per la 4° marcia (non si applica nessun bonus o penalità al valore di lancio); poi muoverà la vettura il più lontano possibile e metterà un altro segnalino **destriti** dove l'auto si è fermata e la toglierà dal tabellone. In questo movimento, il pilota, dovrà cercare di evitare qualsiasi situazione di frenata d'emergenza (utilizzando PG e PF), nelle curve dovrà seguire le frecce.

Un pilota che **accosta** non beneficia della scia e nessuna auto può beneficiare della sua scia

Il giocatore dovrà Verificare se il pilota è stato ferito con un bonus di +3 sul Dado Eventi

Infine, dopo che l'ultima Vettura sul tracciato ha mosso, il Pilota eliminato deve fare una **Verifica Safety Car**: con un risultato di 1-4 sul Dado Eventi si simulerà l'ingresso della

Safety Car.

## 16. FERITE AL PILOTA

Quando un'auto è eliminata bisogna effettuare un test per verificare se il pilota è stato ferito durante l'incidente.

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

Tira nuovamente senza modificatori:

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

## 17. MANOVRABILITA'

Una volta per turno, consumando un Punto Pilota, il Giocatore ha la possibilità di cambiare l'esito di un Dado-marcia, lanciando nuovamente lo stesso dado e scegliendo il risultato che preferisce tra i due.

Se dovesse ottenere ancora lo stesso risultato, il Giocatore potrà scegliere liberamente il risultato nell'intervallo dei

risultati possibili del Dado-marcia (tenendo sempre conto del Carico Aerodinamico), in questo caso, se il Pilota dovesse scegliere 20 in 5° marcia o 30 in 6° marcia, non verrà effettuata alcuna **Verifica Motore** o **Tiro Meteo**.

## 18. FUORIGIRI

Un Pilota, alla fine del suo movimento (cioè dopo aver applicato gli eventuali bonus e penalità), può decidere di arricchire la miscela spingendo al massimo il motore della propria Vettura, provocando un **Fuorigiri** ed ottenendo così 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 può essere presa dopo aver mosso la Vettura sulla pista estendendone quindi il movimento.

Il **Fuorigiri** ha però le seguenti limitazioni e costi:

- La Vettura deve avere ancora almeno 1 PM.
- Il **Fuorigiri** deve essere in assoluto l'ultima operazione di movimento nel turno.
- Il bonus al movimento deve essere usato per intero anche se si possono consumare normalmente PF per ridurre tale bonus.

Dopo lo spostamento, il Pilota deve effettuare una Prova **Fuorigiri** lanciando il Dado Eventi, con i seguenti effetti:

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

Si può utilizzare una sola volta per turno.

Non può essere utilizzato nel turno in cui si entra o si è all'interno della Corsia dei Box, ma è possibile utilizzarla nel turno in cui si esce da essa.

## 19. SCIA

Il fenomeno di effetto scia avviene quando una vettura si trova nella scia di un'altra.

Per i due piloti interessati, l'effetto scia è possibile a partire dalla 4° marcia.

Per approfittare dell'effetto scia, dopo aver eseguito lo spostamento, la macchina deve fermarsi direttamente dietro ad un'altra. A partire da quest'ultima posizione, può aggiungere 3 caselle al suo movimento.

Si possono usare queste tre caselle nel seguente modo.

- Cambio di una corsia e ritorno sulla corsia d'origine
- Cambio di una corsia e spostamento di due caselle in avanti
- Cambio di due corsie e spostamento di una casella in avanti.

In ogni caso lo spostamento di tre caselle deve essere eseguito nella sua totalità (ma si possono spendere PF per ridurre questa distanza).

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).

Se una macchina entra in una curva grazie all'effetto scia, ciò le costa un PF (senza riduzione di numero di caselle) se non avesse potuto entrare nella curva senza effetto scia.

In una curva, una macchina che si sposta grazie all'effetto scia deve rispettare le regole normali (per esempio la direzione delle frecce).

E' proibito frenare per beneficiare di un effetto scia.

## 20. CARICO AERODINAMICO

Ad inizio gara il pilota può scegliere tre possibili soluzioni per il carico aerodinamico: ALTO, MEDIO e BASSO che danno origini a bonus e penalità come di seguito riportato.

Il carico aerodinamico non può essere modificato durante la gara

### 20.1 Carico Aerodinamico Medio

è la configurazione normale, in fase di Set-UP si assegnano 0 Punti Struttura, non conferisce bonus e non comporta penalità

### 20.2 Carico Aerodinamico Alto

è la configurazione che permette di avere un maggior carico aerodinamico, è possibile ottenere una maggiore aderenza in curva a spese di una minore velocità di punta. Tale configurazione costa 1 Punto Struttura in fase di Set-Up.

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

- la prima casella di tutte le curve del tracciato conta 2 caselle a discrezione del pilota, tranne nel caso in cui il movimento termini proprio in essa. Eventuali **slittamenti**, dovuti a pista bagnata devono essere conteggiati solo successivamente a 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 risultato reale ottenuto col Dado Marcia rimane quello che è per tutto il resto, quindi, ad esempio, un 20 col Dado da 5° marcia darebbe comunque luogo a **Verifiche Motore** ed eventuali **Tiri Meteo**.

Dal momento in cui un'auto acquisisce il segnalino **Telaio Rotto**, il Carico Aerodinamico Alto non dà più il vantaggio dell'entrata in curva, fino a che non si effettuano le dovute riparazioni ai Box.

Con il Carico Aerodinamico alto si ha una penalità di -1 al tiro di Dado Eventi per il **Tiro Collisione** a causa delle maggiori dimensioni dei profili alari

### 20.3 Carico Aerodinamico Basso

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

Tale configurazione costa 1 Punto Struttura in fase di Set-Up.

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

- La prima sosta in tutte le curve del tracciato comporterà lo **slittamento** di una casella. Eventuali **slittamenti**, dovuti a pista bagnata o al carico di benzina, vanno conteggiati solo successivamente a tale sosta.
- in 4° marcia la velocità è aumentata di una casella opzionale
- in 5° marcia la velocità è aumentata di due caselle opzionali
- in 6° marcia la velocità è aumentata di quattro caselle opzionali

Dal momento in cui un'auto acquisisce il segnalino **Telaio Rotto**, il Carico Aerodinamico Basso non dà più bonus, anche se permane la penalità dello **slittamento**, fino a che non si effettuano le dovute riparazioni ai Box.

Con il Carico Aerodinamico Basso si ha una penalità di -1 al tiro **Verifica Motore** in quanto il motore è più sollecitato

## 21. SOSTE AI BOX

Un Pilota, se lo ritiene, può entrare ai Box per effettuare delle operazioni alla propria Vettura.

Un Pilota è obbligato, pena squalifica dalla corsa, a rientrare ai Box se la sua macchina ha un segnalino **Telaio Rotto** e/o **Motore Rotto** e/o **Trasmissione Rotta**

Le operazioni che si possono effettuare ai box sono di 3 tipi: Cambio Gomme, Riparazione e Manutenzione.

Dal turno nel quale la Vettura entra nella corsia dei Box, fino a quando ne esce, non si applicano le regole di **Tiro Collisione**, **Verifica Motore** (benché le condizioni meteorologiche possano cambiare), **Scalare più marce**, **Scia** e **Frenata d'emergenza**.

### 21.1 Ingresso ai Box

La corsia dei Box può essere percorsa con qualsiasi marcia. Se una vettura sta percorrendo la pit lane in 5° o 6° marcia e fa 20 o 30 col Dado Marcia, non deve fare la **Verifica Motore** che, invece, devono fare tutte le macchine che non sono nella pit lane. Non c'è limite al numero di Vetture che possono entrare ai Box nello stesso turno.

Per entrare ai box è sufficiente ottenere, con il dado marcia scelto, il numero minimo di caselle ancora da percorrere.

Non ci si può superare nella pit lane, non ci sono situazioni di **frenata d'emergenza** e non si devono usare Punti

Freno, basta fermarsi nella casella dietro a quella in cui è la vettura che precede.

### 21.2 Arrivo ai Box

Per essere considerato ai Box, il pilota deve essere arrivato nella casella del proprio colore, se è davanti, ma ancora nella pit lane, non lo si considera ai Box (la macchina in figura deve muovere ancora due caselle per entrare ai Box).

Il Pilota giunto ai Box dovrà dichiarare quali operazioni eseguiranno i suoi meccanici tenendo presente che più i meccanici lavoreranno sulla macchina, più tempo perderà in termini di caselle di movimento in meno alla ripartenza dai box.

In termini di gioco, per ogni operazione fatta sulla macchina si avrà una penalità di -5 caselle di movimento alla ripartenza dai Box.

Ovviamente più meccanici lavoreranno simultaneamente sulla macchina velocizzando i tempi di uscita.

**21.2.1 Cambio Gomme:** quando si arriva ai Box 8 meccanici provvedono al cambio gomme che è OBBLIGATORIO e consiste nel ripristino totale dei Punti Gomma che la macchina aveva ad inizio gara; il cambio gomme permette, a discrezione del pilota, di cambiare il tipo di pneumatici, passando a gomme dure, morbide o da bagnato.



Il Cambio Gomme da una penalità di -5 caselle di movimento alla ripartenza, ma altri meccanici possono operare sulla macchina senza far perdere ulteriore tempo al pilota

**21.2.2 Riparazione:** Se sono presenti dei segnalini **Motore rotto** e/o **Telaio rotto** e/o **Trasmissione Rotta**, questi DEVONO essere rimossi dalla propria Scheda Vettura al costo di 5 Caselle di movimento ciascuno.

La prima riparazione è contemporanea al cambio gomme e quindi non si avranno ulteriori penalità. La seconda e la terza riparazione costeranno 5 caselle di movimento ciascuna.

**21.2.3 Manutenzione:** se il pilota lo desidera, è possibile ripristinare Punti Carrozzeria, Punti Tenuta di Strada, Punti Motore, Punti Scatola del Cambio, Punti Freno, Punti Pilota, al costo di 5 caselle di movimento in meno al momento della ripartenza per ciascun Punto Struttura recuperato;

Analogamente alle riparazioni, le manutenzioni avvengono contemporaneamente al Cambio gomme e alle

Riparazioni, quindi il Primo Punto Struttura non dà ulteriori penalità.

Durante la manutenzione si possono recuperare dei Punti Struttura persi ma non è possibile superare il numero di punti che si avevano alla partenza del Gran Premio (per esempio non si possono avere più Punti Freno di quanto se ne avevano all'inizio del Gran Premio).

Non è possibile recuperare Punti Struttura di una componente non ancora riparata; non si può, ad esempio, recuperare un Punto Motore se non si è provveduto a rimuovere prima il segnalino **Motore Rotto**, quindi se una macchina con il segnalino **Motore Rotto** volesse recuperare un Punto Motore, i meccanici provvederanno ad effettuare la Riparazione rimuovendo il segnalino **Motore Rotto** e contemporaneamente provvederanno al Cambio Gomme, oltre che alla manutenzione di un Punto Struttura perso (ma non quello del motore), poi provvederanno alla Manutenzione del Motore recuperando un Punto Motore, a questo punto l'auto sarà pronta con una penalità di -10 caselle di movimento alla ripartenza.

### 21.3 Ripartenza dai Box

Dopo la sosta ai Box, la Vettura riparte dalla stessa casella dove era giunta per la sosta, in 4° marcia o inferiore, a prescindere dalla marcia con la quale è entrato. Il Pilota lancia il Dado-marcia e sottrae dal risultato le penalità accumulate durante la sosta ai Box per le varie operazioni effettuate. Se le penalità sono superiori al valore Movimento ottenuto col Dado-marcia, la Vettura starà ferma e sconterà le restanti penalità nel turno successivo, nel quale dovrà comunque partire sempre al massimo in 4°.

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

Per ciascuna delle operazioni precedentemente descritte, è possibile spendere 1 Punto Box per ottenere un bonus di 3 caselle di movimento che andranno a ridurre parzialmente le penalità accumulate. A titolo d'esempio non è possibile spendere 2 Punti Box per cambio gomme

Nota: In caso di Carico Aerodinamico Alto, durante la sosta non vi sarà alcuna limitazione al dado da 4°, che permane solo per quanto riguarda il movimento effettivo (max 11 caselle)

Saranno validi ed efficaci i bonus derivanti da Carico Aerodinamico Basso e dalle gomme morbide

## 22. SAFETY CAR

Dopo un incidente che ha comportato l'eliminazione di un Pilota, tranne nel caso di benzina finita, dopo che l'ultima Vettura sul tracciato ha mosso, il Pilota eliminato deve fare una **Verifica Safety Car**: con un risultato di 1-4 sul Dado Eventi si simulerà l'ingresso della Safety Car.

Grazie all'intervento della Safety Car verrà ripulito il tracciato e tutti i segnalini **debris** devono essere rimossi dal circuito.

Con l'entrata della Safety Car ci sarà un turno di ricompattamento delle Vetture, che verranno ricollocate secondo la seguente procedura:

1. Chi è in prima posizione dovrà andare avanti di un numero di caselle pari a 10 volte il risultato della Verifica Safety Car. L'intero spostamento andrà effettuato "meccanicamente", aiutandosi con i numeri stampati sul circuito, e non terrà conto delle soste in curva, delle condizioni meteo, né di altri eventuali modificatori (Carico Aerodinamico, abilità particolari ecc), considerando sempre le traiettorie più lunghe. Inoltre non è possibile spendere alcun Punto Struttura per modificare tale movimento.

2. Le Vetture che seguono, in ordine di turno, andranno avanti esattamente come descritto nel punto 1, con la

differenza che dovranno muovere di un numero di caselle pari 15 volte il risultato della Verifica Safety Car e seguiranno il percorso più breve possibile.

3. Ciascuna Vettura deve sempre rimanere dietro quella che la precede di almeno 2 caselle, senza quindi poter effettuare sorpassi, né essere in Scia, a meno che la Vettura che precede non abbia fatto la sosta simulata ai Box (vedi punto 5 e 6).

4. Se una Vettura è ai Box nel momento in cui entra la Safety Car, può uscirne normalmente, sottraendo le penalità accumulate durante le riparazioni alle caselle calcolate come sopra descritto, ma, come di consueto, dopo le Vetture già presenti sul rettilineo d'arrivo. Ai fini del conteggio delle caselle, dalla casella trapezoidale ci si deve spostare in quella adiacente più avanti.

5. Durante il turno di ricollocazione è possibile simulare l'ingresso ai Box. Chi vorrà farlo dovrà pagare le penalità previste per la sosta ai Box, sottraendole dalle caselle prescritte dalla **Verifica Safety Car**. In caso di sosta simulata ai Box, però, l'auto potrà essere sorpassata da quelle che la seguono. Non è possibile accumulare penalità ai Punti movimento maggiori di quanto consentito dalla **Verifica Safety Car**.

6. Se il Pilota in prima posizione decide di effettuare una sosta simulata ai Box, potrà effettuare un numero di riparazioni gratuite pari al risultato della **Verifica Safety Car**.

7. Se la Vettura finisce il suo movimento all'interno di una curva, le soste prescritte si considerano tutte effettuate.

8. Al turno successivo le Vetture ripartono con una marcia stabilita per il tratto di pista nel quale si trovano al momento della ripartenza, proseguendo poi normalmente con il Gran Premio:

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

9. Il pilota in prima posizione ha un bonus facoltativo di 1 Casella di Movimento, in più o in meno, per simulare il vantaggio dell'iniziativa in ripartenza

10. Nel turno della Safety Car è possibile finire il Gran Premio tagliando il traguardo

11. Nel caso in cui la Safety Car entri oltre il tempo limite, i Piloti non dovranno fare il tiro Sudden Death durante il turno di ricollocazione

## 23. DOPPIAGGIO

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

## 24 FINE ED ESITO DELLA GARA

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

**26.1 Arrivo!** La Vettura in 4° posizione taglia il traguardo alla fine del terzo giro; le posizioni dal 7° al 10° posto verranno assegnate in base all'ordine di turno dato dalle posizioni delle Vetture in quel momento.

**26.2 Sudden death** La gara ha un limite di tempo massimo di 3 ore trascorso il quale il Leader, prima del proprio turno, dovrà lanciare il Dado Eventi: con un risultato di 1 la gara finirà immediatamente. La Classifica verrà quindi stilata in base all'ordine di turno dato dalle attuali posizioni delle Vetture. Se la gara non dovesse finire in questo modo, si ripeterà la procedura nei turni successivi, ma le probabilità cambieranno come da Tabella seguente:

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

**26.3 Pista deserta** Non appena rimangono in pista 5 Vetture, i punti vengono assegnati in base all'ordine di turno dato dalle posizioni delle Vetture in quel momento (paragr. 5.2), senza continuare con eventuali Prove, Verifiche o Tiri. La regola della Pista deserta non viene applicata qualora le Vetture in Gara, all'inizio, siano meno di 8.

## 25 GIUDICI E SANZIONI DISCIPLINARI

### 28.1 Selezione e compiti dei Giudici

All'inizio del Campionato verrà eletto come Giudice un Pilota per ciascuna Scuderia (a scelta del Team stesso). I Giudici si dovranno distaccare dal ruolo di Giocatori nelle loro valutazioni, ed avranno i seguenti compiti:

- risolvere aspetti del gioco non previsti dal Regolamento;
- far rispettare i tempi;
- controllare la regolarità della gara.

Inoltre, in caso di comportamenti palesemente infantili ed antisportivi, non accettazione della sorte, offese indirizzate agli altri Giocatori, imbrogli intenzionali, manovre folli a spese di altri Piloti, i Giudici non minimamente coinvolti nella disputa, potranno decidere di:

- fare richiami verbali;
- decidere se e quante volte tirare, cumulativamente, sulla Tabella delle sanzioni (max 5 volte);

Il tempo dedicato al dirimere una disputa non dovrebbe superare i 10', anche se il tempo di gioco verrà fermato per la durata della discussione.

E' sentitamente richiesto a tutti i Piloti che non ne hanno titolo, di non commentare o "dire la loro" in sede di giudizio, sia per velocizzare i tempi, sia per non condizionare i pareri dei Giudici o stimolare le reazioni dei sanzionati:

eventuali pareri non richiesti potrebbero essere puniti con un richiamo verbale.

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

sempre cercare di andare il più velocemente possibile, anche in relazione alle condizioni della propria Vettura: un piccolo rischio per se stessi può giustificare un grosso rischio per l'avversario; se ad esempio, una Vettura con molti PC causa un Tiro Impatto contro una Vettura che ne ha uno solo rimasto, ciò non vuol dire che il Pilota in questione abbia commesso una scorrettezza, avendo investito più Punti Struttura nell'affidabilità che nella velocità della sua Vettura. Tuttavia, vista l'impossibilità di stilare una precisa casistica, la scelta rimane ad insindacabile giudizio dei Giudici.

### 28.2 Tabella delle sanzioni

Tirare il Dado Eventi sulla seguente Tabella il numero di volte deciso dai Giudici:

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

## APPENDICE A: Caratteristiche speciali dei Piloti

All'inizio del campionato, a ogni giocatore, verrà assegnata casualmente un'abilità tra quelle nell'elenco.

Ogni giocatore dovrà avere un'abilità diversa dagli altri giocatori.

Le abilità di seguito elencate hanno la precedenza sulle regole generali esposte sul regolamento.

<b>1</b>	<b>GUIDA IMPREVEDIBILE</b> Per un massimo di 2 volte in tutto il GP, il Pilota può ignorare una freccia stampata su una casella del circuito
<b>2</b>	<b>TRAIETTORIE PERFETTE</b> Il Pilota può ignorare le frecce stampate sulle caselle poste alla fine dei rettilinei
<b>3</b>	<b>FRENATE AL LIMITE</b> Qualora la Vettura finisca il proprio turno sull'ultima casella di un rettilineo, può avanzare fino all'interno della curva, pagando, a scelta del Pilota, 1 PG o 1 PP o 1PF
<b>4</b>	<b>MAGO DELLA PIOGGIA</b> Sul bagnato con pneumatici da asciutto, la Vettura <i>slitta</i> di 2 sole caselle anziché 3. Con pneumatici da bagnato, all'uscita di una curva, può aggiungere una casella al proprio movimento (opzionale)
<b>5</b>	<b>DURO DA SORPASSARE</b> Ogni qualvolta la Vettura viene sorpassata e si trova in rettilineo, il Pilota può decidere di far retrocedere di una Casella la Vettura che ha effettuato il sorpasso, se questa ha transitato (e non se si è fermata per il turno in corso) in una casella adiacente ad essa. Tale spostamento deve essere effettuato dopo l'eventuale utilizzo di <i>Fuorigiri</i> o spesa di PV della Vettura sorpassante, quando cioè la sua nuova posizione è stata determinata definitivamente
<b>6</b>	<b>STACCATORE</b> Ogniqualvolta la Vettura è in 5° o 6° marcia, il primo PF eventualmente speso, può valere doppio (a scelta del pilota)
<b>7</b>	<b>ACCELERAZIONE PRECISA</b> Una volta per GP, dopo aver lanciato un dado-marcia, il Pilota può scegliere di cambiarne il risultato a suo piacimento, restando nell'intervallo di risultati possibili della stessa marcia. Se dovesse scegliere 20 in 5° e 30 in 6° marcia, non verrà effettuata alcuna <i>Verifica Motore</i> o <i>Tiro Meteo</i>
<b>8</b>	<b>ESPERTO IN QUALIFICHE</b> In fase di determinazione della griglia di partenza ha sempre un bonus di +5, vincendo inoltre tutti i pareggia prescindere dai PP
<b>9</b>	<b>GUIDA AGGRESSIVA</b> Quando viene coinvolto in una situazione che prevede i <i>Tiri di Impatto</i> , può fa ritirare il dado eventi al suo avversario
<b>10</b>	<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 1PG

## APPENDICE B: Caratteristiche speciali delle Scuderie

Tutti i dispositivi/caratteristiche/stili di guida di seguito elencati hanno la precedenza sulle regole generali esposte sul Regolamento.

Esse funzionano solo se i Piloti li usano per tempo e correttamente.

<b>LAMPOTTINI</b>		
1	Set-Up	<b>SETTAGGI RAPIDI</b> Della quantità totale dei Punti Struttura a disposizione per ogni Vettura, il Pilota può attribuirne 3 dopo aver visto le condizioni meteo. Questi 3 Punti non possono essere attribuiti per modificare il Carico Aerodinamico
2	Vettura	<b>SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO AUSILIARIO</b> La Vettura non deve effettuare Verifiche Motore quando si trova in 4° marcia
3	Guida	<b>TURBOCOMPRESSORE EVOLUTO</b> Il primo <b>Fuorigiri</b> utilizzato nel GP può essere utilizzato senza effettuare la <b>Prova Fuorigiri</b> , e tutte le successive <b>Prove Fuorigiri</b> godono di un bonus di +1
<b>MC Sbyrrell</b>		
1	Set-Up	<b>PNEUMATICI IMPROVED "ALLWEATHER"</b> Ogni volta che il Pilota ottiene 20 naturale quando effettua una <b>verifica motore</b> , la Vettura recupera 1 PG perso, inoltre, sull'asciutto, con pneumatici da bagnato, la prima casella di <b>overshooting</b> , costa solo 1PG, mentre conterà normalmente dalla seconda in avanti
2	Vettura	<b>CHASSIS A STRUTTURA RINFORZATA</b> La Vettura non ha mai bonus o penalità di nessun tipo quando effettua i <b>tiri di impatto</b>
3	Guida	<b>FRIZIONE AD INNESTO IMMEDIATO</b> Quando la Vettura è pari o affianco ad un'altra in rettilineo, può avere la precedenza sull'ordine di turno, a prescindere dalla marcia inserita
<b>Liengery-Talvolt</b>		
1	Set-Up	<b>MECCANICI AFFIATATI</b> Durante la sosta ai Box il cambio Pneumatici, le Riparazioni e le Manutenzioni hanno tutti un costo di 3 caselle di movimento anziché 5.
2	Vettura	<b>PROGETTAZIONE ACCURATA</b> La prima volta che il Pilota deve fare un <b>Test di affidabilità Meccanica</b> , può rilanciare il Dado Eventi, stessa cosa quando deve fare il primo <b>Test di Affidabilità Telaistica</b> e scegliere il risultato
3	Guida	<b>GIOCO DI SQUADRA</b> La vettura può transitare (ma non fermarsi) nella casella occupata dal compagno di Scuderia. Inoltre la vettura non deve sostenere <b>Tiri Impatto</b> quando è adiacente alla vettura del compagno di Scuderia.
<b>GutVon Gaz</b>		
1	Set-Up	<b>SCocca IN SUPERCARBONIO</b> quando si tira un 20 naturale al <b>Tiro Impatto</b> , la Vettura rigenera, solo se già consumata, un punto delle seguenti componente: PC o PTS o PSC.
2	Vettura	<b>PARTENZA ASSISTITA</b> La Vettura non deve effettuare la Prova Partenza. Inoltre, se il Pilota lo desidera, può usare il Dado Eventi al posto del dado della 1° marcia, spostando la Vettura in base ai seguenti risultati  1: 0 caselle, non si può muovere      2 - 6: 1 casella      7 - 13: 2 caselle 14 - 17: 3 caselle      18-19: 4 Caselle      20: 5 Caselle  Nel turno successivo può inserire normalmente la 2° marcia, la 1° se non si è mossa
3	Guida	<b>OTTIMIZZAZIONE AERODINAMICA</b> La Vettura può usufruire della <b>Scia</b> anche in 3° marcia. E' comunque necessario aver innestato la stessa marcia, o una più alta, di quella della vettura da superare.
<b>Phonda</b>		
1	Set-Up	<b>COMPONENTI PERFEZIONATI</b> In fase di preparazione, la Vettura ha 1 Punto assetto extra
2	Vettura	<b>TELAIO ALLEGGERITO</b> Ogni qualvolta il Pilota ottiene il risultato minimo su un qualsiasi dado-marcia, può considerarlo come se il risultato fosse maggiore di 1.
3	Guida	<b>PCU (POWER CONTROL UNIT)</b> Quando si ricorre al <b>Fuorigiri</b> o alla <b>Scia</b> è possibile usufruire di meno Caselle di quanti previsti dalle regole generali, senza per questo utilizzare PF.

## APPENDICE C: Riassunto dei Punti Struttura

### **PUNTI GOMMA (PG)**

Si consuma 1 PG per ciascuna casella di **overshooting**. Tale penalità può cambiare in base al tipo di pneumatici montati e alle condizioni meteo.

Una volta esauriti è possibile andare in testacoda o essere eliminati per uscita di pista.

### **PUNTI FRENO (PF)**

Si consumano per muovere meno caselle di quanto decretato dal Dado-marcia.

Possono essere usati in combinazione con i PG sia nella gestione **dell'overshooting**, sia in caso di **Frenata di Emergenza**.

Inoltre possono essere utilizzati per poter scalare di 2 o di 3 marce, in combinazione con i PSC.

### **PUNTI MOTORE (PM)**

C'è la possibilità di consumarli nei casi di **Verifica Motore**.

Inoltre possono essere consumati in caso di **Fuorigiri** o per scalare di 3 marce.

Se dovessero finire ci sono molte probabilità che la Vettura sia eliminata per rottura del motore.

### **PUNTI SCATOLA DEL CAMBIO (PSC)**

Servono per scalare di 2 o più marce, in combinazione coi PF ed i PM.

### **PUNTI Carrozzeria (PC)**

Si potrebbero consumare in caso di **Tiri Impatto**.

Potrebbero anche essere consumati in caso di **Frenata di d'emergenza**

Se dovessero finire ci sono molte probabilità che la Vettura sia eliminata a causa del danneggiamento irreparabile del telaio.

### **Punti Tenuta di Strada (PTS)**

Si potrebbero consumare ogniqualvolta la macchina attraversa o sosta su una casella con un segnalino detriti.

Se dovessero finire ci sono molte probabilità che la Vettura sia eliminata a causa del danneggiamento irreparabile del telaio.

### **PUNTI PILOTA (PP)**

Servono per poter rilanciare il Dado-marcia, se il secondo risultato è identico al primo, si può scegliere liberamente il valore del Dado.

In alcuni casi, quando sono finiti i PG, permettono di evitare il testacoda.

### **PUNTI BOX (Pbox)**

possono essere utilizzati per abbreviare la sosta ai Box o per ottenere un risultato migliore nei casi di **test di affidabilità tealistica** o **test di affidabilità meccanica**

### **CARICO AERODINAMICO (CA)**

Si può destinare un Punto Struttura per avere un Carico Aerodinamico Alto per avere più tenuta in curva o un Carico Aerodinamico Basso per aumentare la velocità in rettilineo

## APPENDICE D: Calendario Gran Premi

		Circuito	Località	Probabilità Meteo		
				Sereno	Variabile	Pioggia
1	19/02/2013	Monterey	California	55%	25%	20%
2	16/04/2013	Watkins Glen	New York	50%	30%	20%
3	28/05/2013	Portland	Oregon	40%	30%	30%
4	10/09/2013	Elkhart-Lake	Wisconsin	45%	25%	30%
6	22/10/2013	Indianapolis	Indiana	50%	30%	20%

E' sempre possibile chiedere uno spostamento di data, ma è necessario che la totalità degli altri Piloti siano d'accordo.

In ogni caso gli orari sono indicativi. Per avere certezza ed ufficialità si raccomanda di controllare il sito [www.liut.to.it](http://www.liut.to.it), dove verranno tempestivamente comunicati eventuali cambiamenti di orari o di date.