



**Regolamento Campionato
Formula Dla LIUT 2014**

Sommario

1. Introduzione
 - 1.1. Scopo
2. I giocatori
 - 2.1. Iscrizioni
 - 2.2. I Piloti
 - 2.3. Le Scuderie
3. I Gran Premi
 - 3.1. Informazioni generali sul campionato
 - 3.2. Calendario
 - 3.3. Punti per Gran Premio
4. Classifiche
 - 4.1. Classifica Piloti
 - 4.2. Classifica Costruttori
 - 4.3. Coppa Huub
5. Griglia di Partenza
 - 5.1. Formazione Griglia di partenza
 - 5.2. Griglia di partenza del primo Gran Premio
 - 5.3. Giocatori ritardatari
 - 5.4. Giocatori assenti
6. Assegnazione dei Box
 - 6.1. Assegnazione dei Box

APPENDICE A: Abilità dei Piloti

APPENDICE B: **Caratteristiche delle scuderie**

APPENDICE C: Calendario e circuiti

1. INTRODUZIONE

1.1 scopo

1.1.1 Lo scopo di questo documento è quello di illustrare come si svolgerà il Campionato 2014 di Formula D1a LIUT, integrando il Regolamento Gara.

buon divertimento

2 I GIOCATORI

2.1 Iscrizioni

2.1.1 il Campionato di Formula D'la LIUT 2014 è organizzato dall'Associazione LIUT e possono prendervi parte solo i soci regolarmente iscritti per l'anno in corso.

2.1.2 Non vi è alcun costo d'iscrizione al Campionato.

2.1.3 L'iscrizione comporta l'accettazione e l'osservanza di quanto descritto nel presente Regolamento e nel Regolamento Gara.

2.1.4 Il numero di Giocatori ammessi a disputare il Campionato non potrà essere superiore a 20

2.2 I Piloti

2.2.1 All'atto dell'iscrizione verrà richiesto, a ciascun Giocatore, il nome del proprio Pilota.

2.2.2 L'organizzatore si riserva la facoltà, a propria discrezione, di non accettare nomi palesemente ridicoli e/o offensivi.

2.2.3 Ad ogni pilota verrà attribuita, in modo casuale, un'abilità particolare (vedi appendice A) che lo renderà unico e diverso dagli altri Piloti; tali prerogative hanno la precedenza sulle regole generali esposte nel Regolamento Gara.

2.2.4 i piloti che hanno gareggiato nel campionato precedente non potranno mantenere la propria abilità, e dovranno accettare quella che il caso deciderà per loro.

2.2.5 Successivamente il Pilota verrà ingaggiato da una Scuderie in modo casuale

2.2.6 i piloti che hanno gareggiato nel campionato dell'anno precedente potranno, se lo desiderano, rimanere nella scuderia con cui hanno gareggiato lanciando il Dado Eventi (D20) e ottenendo un valore pari o maggiore al triplo del piazzamento ottenuto nella passata stagione (la scuderia vuole tenerlo). Un risultato di 20 permette al Pilota di rimanere nella scuderia in ogni caso.

2.2.7 Esempio: l'anno scorso Peter Perfect è arrivato 4° in classifica generale e se volesse rimanere nella scuderia Phonda dovrà ottenere un risultato di 12 o più su un D20.

2.3 Le Scuderie

2.3.1 Le 10 Scuderie hanno diversi stili, caratteristiche e dispositivi che le rendono uniche e particolari.

2.3.2 Tali prerogative, descritte nell'Appendice B, hanno la precedenza sulle regole generali esposte nel Regolamento Gara.

2.3.3 Se non ci sono abbastanza iscritti le ultime scuderie della tabella non parteciperanno al campionato

2.3.4 Ecco una breve presentazione delle Scuderie:

 <p>GutVon-Gaz Nazionalità: Tedesca Livrea: Argento Peculiarità: tecnologia e disciplina</p>	 <p>Lingieri-Talvolt Nazionalità: Francese Livrea: Blu Peculiarità: affiatamento e raffinatezza</p>
 <p>Lampottini Nazionalità: Italiana Livrea: Rossa Peculiarità: Potenza e aggressività</p>	 <p>Phonda Nazionalità: Giapponese Livrea: Gialla Peculiarità: Innovazione ed equilibrio</p>
 <p>McSbyrrell Nazionalità: Inglese Livrea: Verde Peculiarità: Affidabilità e prestigio</p>	 <p>Appaloosa Nazionalità: Americana Livrea: Nera Peculiarità: Ricchezza e arroganza</p>
 <p>Nanny Nazionalità: Indiana Livrea: Arancione Peculiarità: manodopera e misticismo</p>	 <p>Voolvo Nazionalità: Svedese Livrea: Viola Peculiarità: organizzazione e cinismo</p>
 <p>Skrota Nazionalità: Repubblica Ceca Livrea: Bianca Peculiarità: Metallurgia e boicottaggio</p>	 <p>NikitaVaz Nazionalità: Russia Livrea: Rosa/Azzurro Peculiarità: operatività e spionaggio</p>

3 GRAN PREMI

3.1 Informazioni generali sul campionato

3.1.1 Le gare del Campionato si svolgeranno, principalmente, presso la LIUT all'interno del circolo ARCI il Nano Rosso in Via Virle 11, con date ed orari previsti dal Calendario Ufficiale.

3.1.2 Il campionato è composto da 6 Date

3.1.3 in ogni data si correranno due Gran Premi

3.1.4 Ogni Gran Premio valevole per il Campionato si correrà, in condizioni normali, su 2 giri.

3.1.5 In ogni data le scuderie verranno suddivise tra i due Gran Premi in modo casuale, in modo da correre le due gare separatamente, si cercherà di fare in modo che ai due Gran Premi partecipi un numero uguale di piloti. E' possibile che i piloti di una scuderia vengano divisi e una corra un Gran Premio e l'altro il secondo Gran Premio

3.1.6 Durante tutto il campionato si farà in modo di far correre i piloti sempre con piloti diversi per quanto possibile

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

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

3.1.9 Se il numero di giocatori presenti in una data, è inferiore a 12, tutti i piloti correranno insieme in una sola gara.

3.2 Il Calendario

Data		Gara 1		Gara 2
21/01/2014	Budduh*	India	Melbourne	Australia
11/03/2014	Hokenheim	Germania	Silverstone	Inghilterra
06/05/2014	Sepang	Malesia	Montreal	Canada
01/07/2014	SPA Francochamps	Belgio	Budapest	Ungheria
16/09/2014	Monza	Italia	Estoril	Portogallo
04/11/2014	Suzuka	Giappone	Interlagos	Brasile

3.2.1 nella Appendice C si trovano maggiori informazioni relative ai Gran Premi

3.3 Punti per GranPremio

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

3.3.2 I punti conquistati dai piloti andranno a formare un'unica classifica Piloti, Costruttori e Coppa HUUB

3.3.3 I Piloti prendono punti validi ai fini del Campionato in base al loro piazzamento in ciascun Gran Premio come da seguente tabella:

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

4 CLASSIFICHE

Vi sono tre classifiche:

4.1 Classifica Piloti:

4.1.1 ad ogni gara, ogni pilota acquisisce dei punti in base alla sua posizione finale come descritto nel paragrafo 3.3

4.1.2 alla fine delle 6 Date previste il Pilota che ha totalizzato il maggior numero di punti sarà proclamato Campione.

4.1.3 In caso di pari merito, si considerano i migliori piazzamenti validi (chi ha vinto più gare, eventualmente i secondi posti, e così via)

4.1.4 In caso di ulteriore parità si considera l'ordine di arrivo dell'ultimo Gran Premio.

4.1.5 in caso di ulteriore parità si considera la Coppa HUUB

4.2 Classifica Costruttori:

4.2.1 ad ogni Data, ogni scuderia ottiene la somma dei punti conquistati dai suoi due piloti.

4.2.2 Alla fine delle 6 Date previste la scuderia che totalizza il maggior numero di punti sarà proclamata Campione.

4.2.3 In caso di pari merito, si considerano i migliori piazzamenti validi (chi ha vinto più gare, eventualmente i secondi posti, e così via)

4.2.4 in caso di ulteriore parità si considera l'ordine di arrivo dell'ultimo Gran Premio.

4.2.5 in caso di ulteriore parità si considera la scuderia con il pilota con la posizione migliore nella Classifica Piloti

4.3 Coppa Huub:

4.3.1 Alla fine di ogni Gran Premio, ogni pilota guadagna 1 punto per ogni posizione guadagnata rispetto alla partenza della gara, mentre perde 1 punto per ogni posizione persa rispetto alla partenza della gara.

4.3.2 Alla fine delle 6 Date previste, viene proclamato vincitore della coppa Huub il pilota con la più alta somma algebrica dei punti guadagnati o persi.

4.3.3 in caso di parità si considera vincitore chi avrà recuperato più posizioni in un singolo Gran Premio

4.3.4 in caso di ulteriore parità si confronteranno il risultato peggiore di ogni pilota e sarà proclamato vincitore quello con il risultato "meno negativo"

4.3.5 in caso di ulteriore parità.... Sorteggio!!!! (e basta)

5 GRIGLIA DI PARTENZA

5.1 Formazione Griglia di partenza

5.1.1 La griglia di partenza per ciascun Gran Premio sarà definita di volta in volta effettuando un Tiro di Qualifica;

5.1.2 ciascun pilota lancia un D14 ed aggiunge al risultato i seguenti modificatori:

- in base alla posizione del Pilota in Classifica Generale: +1 al primo, +2 al secondo, +3 al terzo e così via;
- eventuali penalità inflitte al Pilota.
- eventuali bonus

5.1.3 Le vetture verranno ordinate sulla griglia dal risultato più alto a quello più basso.

5.1.4 In caso di pareggio i piloti dovranno spareggiare senza alcun modificatore.

5.2 Griglia di partenza del primo Gran Premio

5.2.1 per il primo Gran Premio del Campionato di Formula D1a LIUT 2014 la griglia di partenza verrà composta nel modo seguente:

5.2.2 ogni pilota che ha partecipato al Campionato 2013 deve tirare un D14 ed aggiungere i seguenti modificatori al risultato

- In base alla posizione ottenuta nella classifica 2013, +1 il primo classificato, +2 il secondo e così via, fino a +10 per il decimo classificato
- Eventuali bonus del pilota

5.2.3 ogni pilota che non ha partecipato al campionato precedente deve tirare un D14 ed aggiungere i seguenti modificatori

- +10
- +1 se ha partecipato all'evento Das Rennen
- +1 se in una manche dell'evento Das Rennen è salito sul podio
- +1 se ha vinto una manche dell'evento Das Rennen
- + eventuali bonus del pilota

5.2.4 Le Vette verranno ordinate sulla griglia dal risultato più alto a quello più basso.

5.2.5 In caso di pareggio i piloti dovranno spareggiare senza alcun modificatore.

5.3 Giocatori Ritardatari

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

5.3.2 il pilota assente perderà automaticamente tutti gli spareggi, e la posizione sulla griglia dell'assente verrà lasciata vuota.

5.3.3 Qualora la gara fosse già iniziata, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza prova partenza, dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vette in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella

5.3.4 se è già iniziato il secondo giro, il pilota ritardatario non potrà partecipare alla gara.

5.4 Giocatori Assenti

5.4.1 Nel caso in cui un Pilota non possa presenziare ad un Gran Premio, può chiedere ad un altro socio LIUT di sostituirlo;

5.4.2 tale sostituto correrà per nome e conto del giocatore assente collezionando punti sia per la Classifica Costruttori che per la Classifica Piloti;

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

5.4.4 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.

6. ASSEGNAZIONE DEI BOX

6.1 Assegnazione dei Box

6.1.1 Alle scuderie, prima che cominci il Gran Premio, devono essere assegnati i box nel modo più conforme da abbinare il colore del box con le livree delle scuderie che partecipano al Gran premio.

6.1.2 le scuderie GutVon-Gaz, Liengery-Talvolt, Lampottini, Phonda e McSbyrrell hanno la precedenza sulle altre

APPENDICE A: Abilità 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.

1	CONTROLLO DINAMICO DELLA TRAIETTORIA Una volta per giro il pilota può ignorare una freccia stampata su una casella del circuito
2	INSERIMENTO IN CURVA Il pilota può ignorare le frecce stampate sulle caselle poste alla fine dei rettilinei
3	STACCATORE Qualora la vettura finisca il proprio turno sull'ultima casella di un rettilineo (anche dopo aver utilizzato il Turbocompressore), può avanzare fino all'interno della curva, pagando, a scelta del Pilota: 1 Punto Gomme (PG) o 1 Punto Freno (PF) o 1 Punto Pilota (PP)
4	MAGO DELLA PIOGGIA Il pilota ignora le penalità derivanti dalla pista bagnata per i <i>Tiri Collisione</i> e <i>Tenuta di strada</i> , inoltre, sul bagnato con pneumatici da asciutto, la vettura slitta di 2 sole caselle anziché 3.
5	DURO DA SORPASSARE Se il pilota viene sorpassato in rettilineo, può decidere di far retrocedere di una Casella la vettura che ha effettuato il sorpasso. Tale spostamento deve essere effettuato dopo l'eventuale utilizzo Turbocompressore, cioè quando la sua nuova posizione è stata determinata definitivamente. Non può essere utilizzata con il compagno di scuderia.
6	ASSISTENZA ALLA FRENATA Se la vettura è in 4°, 5° o 6° marcia, il primo Punto Freno (PF) speso può valere doppio, a scelta del pilota
7	ACCELERAZIONE PRECISA Una volta per Gran Premio, dopo aver lanciato il dado-marcia, il pilota può scegliere di cambiarne il risultato a suo piacimento, restando nell'intervallo di risultati possibili della marcia innestata. Se dovesse scegliere 20 in 5° marcia o 30 in 6° marcia, non verrà effettuata alcuna <i>Verifica Motore</i> o <i>Tiro Meteo</i>
8	ESPERTO IN QUALIFICHE In fase di determinazione della griglia di partenza ha sempre un bonus di +4 sul tiro di dado. Inoltre vince automaticamente gli spareggi.
9	GUIDA AGGRESSIVA Ogni volta che il pilota viene coinvolto in uno scontro può far ritirare il dado eventi al suo avversario; questa abilità non può essere utilizzata con il compagno di scuderia
10	SIGNORE DELLA SCIA Il pilota può usufruire della Scia e del DRS anche in 3° marcia; è comunque necessario aver innestato la stessa marcia, o una più alta, della vettura da superare. Inoltre può usare meno caselle delle tre conferite dall'effetto scia, e, se così facendo, si posiziona dietro un'altra auto può sfruttarne la scia

11	<p>PARTENZA ASSISTITA La vettura non deve effettuare la Prova Partenza. Inoltre, se il Pilota lo desidera, può usare il Dado Eventi al posto del dado di 1° marcia, e si sposterà come segue:</p> <table border="0" data-bbox="225 331 1450 409"> <tr> <td>1: stallo</td> <td>Da 2 a 3: 1 Casella di Movimento</td> <td>Da 4 a 8: 2 Caselle di Movimento</td> </tr> <tr> <td>Da 9 a 13: 3 Caselle di Movimento</td> <td>Da 14 a 17: 4 Caselle di Movimento</td> <td>Da 18 a 20: 5 Caselle di Movimento</td> </tr> </table> <p>Nel turno successivo può inserire normalmente la 2° marcia</p>	1: stallo	Da 2 a 3: 1 Casella di Movimento	Da 4 a 8: 2 Caselle di Movimento	Da 9 a 13: 3 Caselle di Movimento	Da 14 a 17: 4 Caselle di Movimento	Da 18 a 20: 5 Caselle di Movimento
1: stallo	Da 2 a 3: 1 Casella di Movimento	Da 4 a 8: 2 Caselle di Movimento					
Da 9 a 13: 3 Caselle di Movimento	Da 14 a 17: 4 Caselle di Movimento	Da 18 a 20: 5 Caselle di Movimento					
12	<p>PCU (Power Control Unit) Quando il pilota ricorre al Turbocompressore o al KERS, può utilizzare meno caselle di movimento di quante previste dalle regole generali, senza per questo utilizzare Punti Freno (PF).</p>						
13	<p>ANTIPATINAMENTO Ogni qualvolta il pilota ottiene il risultato minimo su un qualsiasi dado-marcia, può considerarlo come se il risultato fosse maggiore di 1.</p>						
14	<p>SCOVO IL PERTUGIO Una volta per partita il pilota può transitare (ma non fermarsi) nella casella occupata da un'altra vettura</p>						
15	<p>RIFLESSI PRONTI Quando il pilota è pari ad un altro pilota ha la precedenza sull'ordine di turno, a prescindere dalla marcia inserita.</p>						
16	<p>PROFESSIONISTA DELLA DERAPATA In ogni curva può modificare lo spostamento di una casella in più o in meno grazie alle sue derapate. Ogni utilizzo di questa abilità costa 1 Punto Gomme (PG) indipendentemente dal tipo di pneumatico montato</p>						
17	<p>GENIO E SREGOLATEZZA Una volta a giro, il pilota può ritirare il dado marcia e scegliere il valore tra i due tiri, esattamente come quando si utilizzano i Punti Pilota; dopo aver mosso la macchina, il pilota deve tirare il Dado Eventi, con un risultato da 1 a 3 va in testacoda</p>						
18	<p>METEOROLOGO quando tira per il tempo, può ritirare il dado, inoltre, quando cambia il tempo, subisce gli effetti del cambiamento con due turni di ritardo se lo desidera</p>						
19	<p>VIOLENZA Una volta per partita il pilota effettua una manovra poco lecita che può far perdere un Punto Struttura/Assetto (PA) ad un avversario adiacente. Il Punto Struttura/Assetto (PA) viene determinato a caso, tira 1D20: 1: il pilota perde un Punto Struttura/Assetto (PA) a scelta dell'avversario; da 2 a 4: l'avversario perde un Punto Gomma (PG); da 5 a 7: l'avversario perde un Punto Freno (PF); da 8 a 10: l'avversario perde un Punto Trasmissione (PT); da 11 a 13: l'avversario perde un Punto Motore (PM); da 14 a 16: l'avversario perde un Punto Carrozzeria (PC); da 17 a 19: l'avversario perde un Punto Sospension (PS); 20: l'avversario perde un Punto Struttura/Assetto (PA) a scelta del pilota.</p>						
20	<p>INCOLLATO ALLA STRADA Quando il pilota attraversa o si ferma su una casella con <i>macchia d'olio</i>, va in <i>testacoda</i> solo se tira un 1 su D20 indipendentemente dalla marcia innestata.</p>						

APPENDICE B: Caratteristiche 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.



TURBOCOMPRESSORE POTENZIATO

Il primo Boost utilizzato nel Gran Premio ha un bonus di +10 sulla Prova Turbocompressore, mentre le successive prove hanno un bonus di +1. Un tiro naturale di 1 non gode di nessun bonus

MECCANICA RIGENERATA

Ogni volta che il pilota ottiene 20 naturale quando effettua una Verifica Motore, la vettura recupera, solo se consumato, 1 Punto Trasmissione (PT) o 1 Punto Motore (PM) o 1 Punto Boost (PB)



CHASSIS A STRUTTURA RINFORZATA

La vettura non ha mai bonus o penalità di nessun tipo quando effettua i *Tiri Collisione*.

PNEUMATICI IMPROVED

Ogni volta che il pilota ottiene 20 sul dado da 5° marcia o 30 sul dado da 6° marcia, la vettura recupera 1 Punto Gomma (PG) perso, appena dopo il movimento del turno corrente.



SOSPENSIONI ATTIVE

Il pilota ottiene un bonus di +1 quando effettua un *Tiro Tenuta di Strada*

MECCANICI AFFIATATI

Durante la sosta veloce ai Box per il cambio dei pneumatici, il pilota ottiene automaticamente 10 sul Dado Eventi; inoltre, in caso di sosta lunga, al termine dell'ultimo turno di sosta, il pilota può ripartire immediatamente muovendosi di 5 caselle.



SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO AUSILIARIO

Quando effettua i tiri *Verifiche Motore* il pilota utilizza un D24 invece di un D20.

SCOCCA IN SUPERCARBONIO

Quando il pilota tira un 20 naturale in un *Tiro Collisione*, la vettura rigenera, solo se già consumato, un punto delle seguenti componenti tra Punto Carrozzeria (PC) o Punto Sospensione (PS) o Punto Freno (PF) a scelta del pilota.



COMPONENTI PERFEZIONATI

In fase di Set Up, la Vettura ha 1 Punto Struttura/Assetto (PA) extra

MESCOLE CON LAMINA IN KEVLAR

Indipendentemente dal tipo di pneumatico montato, la prima casella di *overshooting*, perde solo 1 Punto Gomma (PG), mentre conterà normalmente dalla seconda in avanti.



KERS EVOLUTO

Il pilota quando dichiara di voler utilizzare il KERS prima tira il dado Marcia e, una volta visto il risultato, lancia il dado Kers relativo ai Punti Kers che vuole spendere; il pilota deve utilizzare almeno un punto Kers

TECNOLOGIA IN GHISA

I test di affidabilità vengono effettuati con il dado di 5° marcia anziché con il D20. Ma il secondo tiro, sulla stessa tabella, subisce una penalità di -5 invece che di -3



SCATOLA DEL CAMBIO BENEDETTA

Quando il pilota effettua una scalata saltando più marce, se il tiro del dado marcia è uguale o inferiore al triplo dei Punti Trasmissione (PT) che ha la vettura, il pilota non deve pagare Punti Trasmissione (i Punti Freno e i Punti Motore si pagano normalmente)

COMPONENTI A BASSO COSTO

In fase di Set Up le vetture hanno 3 Punti Struttura/Aspetto in più, ma i test di **Tiro Collisione**, **Verifica Motore** e **Tenuta di Strada** hanno una penalità aggiuntiva di -1



SETTAGGI RAPIDI

Della quantità totale di Punti Struttura/Aspetto a disposizione, il pilota può attribuirne 3 alle componenti Classiche dopo aver visto le condizioni meteo. Inoltre, in caso di sosta rapida ai box, il pilota può spostare i Punti Struttura/Aspetto delle componenti consumabili (eccetto i Punti Gomma) a suo piacimento senza penalità; mentre in caso di sosta lunga, il pilota rigenera 3 Punti Struttura/Aspetto a turno invece di due, oltre a poter spostare a piacimento i punti tra le componenti classiche (eccetto i Punti Gomma). Restano invariate le regole sulla riparazione. Le componenti, comunque, non possono superare il valore che avevano a inizio Gran Premio

PROGETTAZIONE ACCURATA

Il pilota può sempre ritirare il **Test di Affidabilità**, ma deve accettare il secondo risultato; inoltre non subisce penalità quando deve effettuare nuovi **Test di Affidabilità**



GALLERIA DEL VENTO

la Vettura non ha mai penalità dovute al carico aerodinamico alto quando effettua i tiri collisione, o dovute al carico aerodinamico basso quando effettua una verifica motore

TRUCCHI SPORCHI

Una volta a giro, il pilota può lasciare un segnalino rottame sulla casella di inizio turno.



SPIE OVUNQUE

ad ogni gara, ogni pilota da alla propria vettura le caratteristiche tipiche di un'altra scuderia in gara.

21/01/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN AUSTRALIA

Gara 1
Buddh International Circuit
Gran Premio dell'India



Gara 2
ALBERT PARK CIRCUIT
Gran Premio d'Australia



11/03/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN GERMANIA

Gara 1
HOKENHEIMRING
Gran Premio di Germania



Gara 2
SILVERSTONE
Gran Premio d'Inghilterra



06/05/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN CANADA

Gara 1
SEPANG
Gran Premio della Malesia



Gara 2
MONTREAL
Gran Premio del Canada



01/07/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN BELGIO

Gara 1
SPA-FRANCORCHAMPS
Gran Premio del Belgio



Gara 2
HUNGARORING
Gran Premio dell'Ungheria



16/09/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN ITALIA

Gara 1
MONZA
Gran Premio d'Italia



Gara 2
ESTORIL
Gran Premio del Portogallo



04/11/2014

IN CASO DI GARA UNICA SI CORRERA' IN BRASILE

Gara 1
SUZUKA
Gran Premio del Giappone



Gara 2
INTERLAGOS
Gran Premio del Brasile

