



**REGOLAMENTO DEFINITIVO PER
GIOCARRE A FORMULA DE'**
(rivisto e corretto dalla nostra associazione)

Sommaro

Premessa	5
Strumenti di Gioco	5
SET UP	7
Tabelle riepilogative	7
IL METEO.....	8
Determinazione condizioni Meteo.....	8
Variazioni delle condizioni Meteo in gara.....	8
Tabella Variazione Condizioni Meteo	8
I Pneumatici	9
Mescole da Asciutto.....	9
Mescole da Bagnato.....	10
PARTENZA!.....	11
Partenza da fermo.....	11
Partenza Lanciata	11
Fine Gara.....	12
Arrivo! (Regola Obbligatoria)	12
Sudden death (Regola Opzionale).....	12
Codice di gara	13
ORDINE DI TURNO	13
Il Movimento	13
Codice di guida in curva.....	13
Overshooting.....	14
Testacoda	14
Slittamento	15
Utilizzo dei Cordoli	15
Codice di guida in rettilineo	15
Caselle Pericolose	17
Muretti di Cemento	17
SCIA	18
Scia nei circuiti ovali (Regola opzionale)	19
DRS (Regola opzionale)	19
Auto Eliminata.....	20
Eliminazione per Eccesso di Overshooting.....	20
Eliminazione per Frenata d’Emergenza	20

Eliminata per Test di Affidabilità	21
Ferite al Pilota (Regola Opzionale)	21
Bandiere Gialle (Regola Opzionale)	21
Guida notturna (Regola Opzionale)	22
Le Componenti	23
Le Gomme	24
I FRENI	24
Frenata d'emergenza	24
Forzare il Blocco (Regola Opzionale)	25
La Trasmissione	25
Marce e Cambio	25
Heavy Downshift	26
Il Motore	26
Verifica Motore	26
Macchia d'olio	26
La Carrozzeria	27
Tiro collisione	27
Le Sospensioni	28
Tiro Tenuta di Strada	28
Test di affidabilità	28
Il Turbocompressore (Opzionale)	29
Boost	29
Prova Turbocompressore	29
Il Carico Aerodinamico (Opzionale)	29
Carico Aerodinamico Medio	29
Carico Aerodinamico Alto	30
Carico Aerodinamico Basso	30
ERS (Opzionale)	30
Push to Pass (Opzionale)	31
Benzina (Opzionale)	31
Punti Pilota (Opzionale)	32
Manovrabilità	32
DadoEventi	32
Testacoda	32
Punti Pilota in caso di Frenata d'emergenza	32
Trucchi Sporchi (Regola Opzionale)	32
Punti Box (PX)	33

Sosta ai BOX.....	34
Utilizzo dei Box	34
Assegnazione dei Box.....	34
Pit-lane	34
Ingresso ai Box	34
Sosta Veloce ai Box	35
Sosta Lunga ai Box.....	35
Uscire dai Box.....	35
Ordine di turno ai box	35

PREMESSA

FORMULA DÉ 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, che organizziamo un campionato più altri eventi dal 2013, ci abbiamo messo lo “zampino” inserendo diverse regole di nostra invenzione.

Lo scopo di questo documento è quello di illustrare il regolamento del gioco relativo alla gara, illustrando tutte le **regole utilizzabili** durante una partita di Formula Dé. Sarà cura dell’organizzatore dell’evento/campionato, indicare quali regole siano in uso e quali no. L’organizzatore può anche modificarne qualcuna.



STRUMENTI DI GIOCO

Per fare una gara a Formula Dé, 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

Macchine:

sono dei modellini colorati che rappresentano le auto sul tracciato.

Scheda Vettura:

può avere differenti formati a seconda del campionato od evento. si tratta di una scheda con la quale ogni giocatore può creare il [Set-up](#) della propria auto prima della gara, cioè assegnare i **Punti Struttura/Assetto (PA)** alle varie componenti della vettura e tenere traccia dello stato della propria auto durante la gara.

Segnalino [Auto Danneggiata](#):

Quando la propria vettura è gravemente danneggiata, deve essere messo vicino alla propria auto per evidenziarne il malfunzionamento.



DadiMarcia:

ogni autovettura ha sei marce, ognuna delle quali corrisponde ad un DadoMarcia di colore e forma diversa e, soprattutto, con valori diversi. All’inizio del proprio turno il Pilota innesta la marcia desiderata e lancia il DadoMarcia 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°		1 o 2
2°		2 o 4
3°		4 o 8
4°		7 o 12
5°		11 o 20
6°		21 o 30

DadoEventi:

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



Eventuali altri Dadi:

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

buon divertimento

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 dei **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.

La quantità dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** che un giocatore può utilizzare sono indicate dall'organizzatore dell'evento.

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

TABELLE RIEPILOGATIVE

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

Le componenti Obbligatorie sono quelle necessarie ad ogni gara, le componenti opzionali sono quelle previste come regole opzionali che l'organizzatore del campionato/evento può decidere di inserire o meno

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Obbligatorie	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
Opzionali	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	1 per giro
	Carico Aerodinamico (CA)	Carico Aerodinamico		0	
	Punti ERS (PE)	Installazione del ERS		0	
	Push to Pass (PU)	Aumento Potenza		Valore fisso (1 per giro)	
	Punti Benzina (PZ)	Carico del Serbatoio		Valore fisso	
	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	1 per giro
	Trucchi Sporchi (TS)	Apparati per sabotaggi		0	2

IL METEO

Le condizioni meteo e la scelta degli 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.

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 un 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.

VARIAZIONI DELLE CONDIZIONI METEO IN GARA



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

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.

TABELLA VARIAZIONE CONDIZIONI METEO

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

Da Variabile	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

I PNEUMATICI

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

Di seguito sono riportate 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.

I pneumatici obbligatori sono quelli che consigliamo ad ogni partita, quelli opzionali sono utilizzabili a discrezione dell'organizzatore dell'evento.

MESCOLE DA ASCIUTTO

Pneumatici Hard (consigliati)



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](#).

Hard H				
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 Medium (consigliati)



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 degli 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 in poi.

Medium M				
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 Soft (opzionali)



Questi pneumatici amplificano le proprietà degli pneumatici Medium, 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 degli 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.

Soft S				
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

MESCOLE DA BAGNATO

Pneumatici Intermediate (consigliati)



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

Pneumatici Wet (opzionali)



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

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



PARTENZA!

Pronti per cominciare, le auto vengono posizionate sul tracciato nelle posizioni di partenza, secondo un ordine che viene stabilito dall'organizzatore del campionato/evento.

L'ordine di partenza può essere casuale o secondo dei criteri precisi determinati dall'organizzatore del campionato/evento.

Possono esserci due tipi di partenza:

PARTENZA DA FERMO

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

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

FINE GARA

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

ARRIVO! (Regola Obbligatoria)

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

Tagliare il traguardo significa che la vettura ha toccato la linea del traguardo.

SUDDEN DEATH (Regola Opzionale)

La gara ha un limite di tempo massimo deciso dall'organizzatore del campionato/evento, 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.

CODICE DI GARA

ORDINE DI TURNO

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



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

CODICE DI GUIDA IN CURVA

Come detto precedentemente, Il circuito è suddiviso in curve e rettilinei.

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.



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 corsie della strada, indicano dove le curve cominciano e terminano

Le frecce (d) poste sulle caselle della curva indicano le sole traiettorie possibili, che una vettura deve obbligatoriamente seguire.

Un'auto che impegna una curva, deve spostarsi seguendo il percorso permesso dalle frecce indicate nelle caselle.

Vicino alla bandierina gialla indicante il valore di difficoltà della curva, sono anche indicati altri due valori:

- ✓ il valore minore indica di quante caselle è composto il percorso più breve per superare la curva
- ✓ il valore maggiore indica di quante caselle è composto il percorso più lungo per superare la curva

OVERSHOOTING

Come detto, 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). Può capitare che non si riesca, o non si voglia, rispettare tale imposizione; se ciò 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 terminare il movimento in rettilineo, sulla stessa corsia da cui è uscito dalla curva; non può cambiare corsia 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)** renderebbe [l'Auto eliminata per eccesso di Overshooting](#).

Allo stesso modo, un'auto che perdesse un numero di **Punti Gomma (PG)** superiore al numero di **Punti Gomma (PG)** ancora a disposizione (es. un'auto con 1 Punto Gomma che ne perdesse 2 o 3) farebbe sì che l'Auto sarebbe [Eliminata per eccesso di Overshooting](#).

Sono [Eliminate per eccesso di Overshooting](#) 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).

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 \(PP\)](#)

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](#)

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](#)



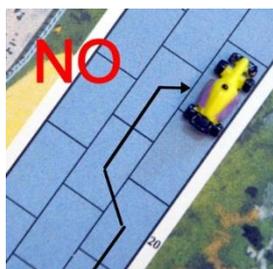
Esempio:
L'auto verde entra in curva e deve percorrere ancora 4 caselle di movimento, può fermarsi nella casella X facendola valere doppio ed effettuando un test di **Tenuta di Strada**. Se, invece, la vettura dovesse muoversi di 3 caselle più una di slittamento, non potrà fermarsi nella casella X, ma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

CODICE DI GUIDA IN RETTILINEO

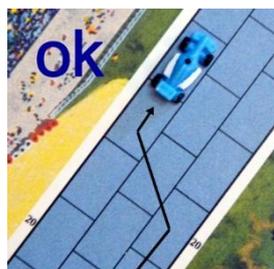
I rettilinei sono quelle porzioni di tracciato che si trovano tra una curva e quella successiva.

In rettilineo è assolutamente vietato zigzagare (Fig. 1). Ad ogni turno un pilota può cambiare una o due corsie, per esempio un pilota che, ad inizio turno, si trova nella corsia esterna (sinistra o destra) può cambiare 1 o più corsie passando in quella centrale e/o proseguire nella stessa direzione per arrivare alla corsia esterna ma non può ritornare nelle corsie appena abbandonate; oppure, se si trova nella corsia centrale, può passare in una delle due esterne.

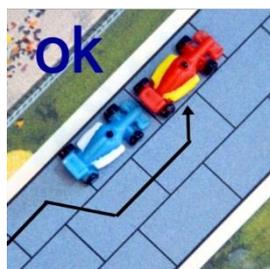
Zigzagare è lecito se il movimento è fatto per superare o evitare un'altra vettura o un ostacolo (Fig. 3).



(Fig. 1)



(Fig. 2)



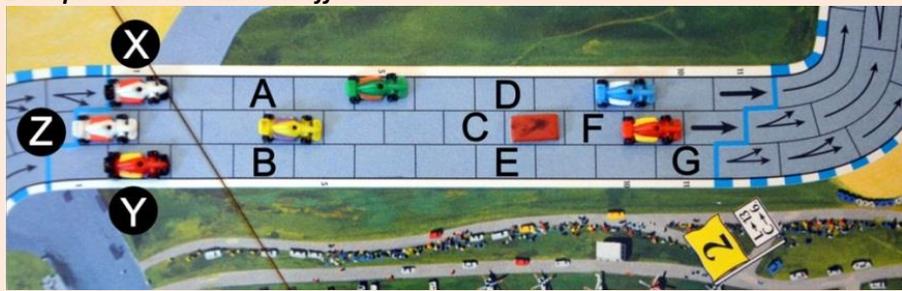
(Fig.3)

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).

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).

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

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**.

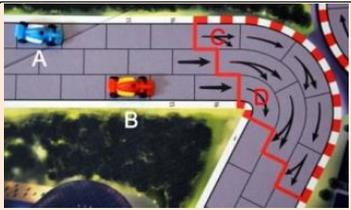
Secondo il **codice di guida nelle curve**, una macchina nella casella A può andare in B e C, e poi continuare in D ed E con i 2 cambi di corsia consentiti dal **codice di guida in rettilineo**. Se non c'è un'auto davanti alla casella E, la vettura può continuare a muoversi dritto.

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).



CASELLE PERICOLOSE

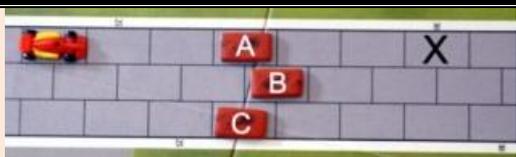
Durante la gara le vetture subiscono dei danni lasciando sul tracciato dei detriti. In particolare, quando una vettura perde 1 Punto Carrozzeria (PC) lascia dei **detriti**, mentre quando perde 1 Punto Motore (PM) lascia una **Macchia d'olio** e l'apposito segnalino deve essere posizionato sulla casella.

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

Esempio con un muro di caselle pericolose:

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

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



Esempio con una doppia parete di spazi pericolosi:

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

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



Se il pilota Attraversa o si ferma su una casella con segnalino **detriti** dovrà effettuare un Test **Tenuta di Strada**, mentre se attraversa o si ferma su una casella con il segnalino **Macchia d'olio** dovrà effettuare il test Macchia d'olio.

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

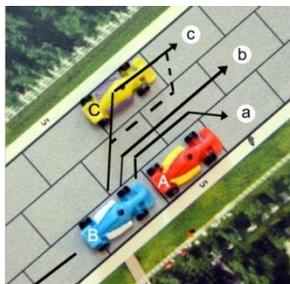
L'auto rossa vuole andare nella casella A. I percorsi più brevi (7 caselle) sono in B con un test Muretto di cemento contro la parete, o attraverso la casella pericolosa C, con un test di tenuta di strada o macchia d'olio. Tuttavia, è consentito passare attraverso la casella D (8 caselle) evitando gli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



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 **Medium**, il bonus di "+2" dei pneumatici **Soft**, il bonus del **Boost** e il bonus per aver **Arricchito la miscela** 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 **Medium** o dei pneumatici **Soft** 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 e/o** dell'aver **Arricchito la miscela** 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 Medium 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 dagli Pneumatici Medium 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 Medium 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 Medium, entrare in curva nella casella K. Nonostante il movimento che ha permesso al pilota di entrare in curva sia dovuto al bonus dei Pneumatici Medium, 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 Medium, 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)

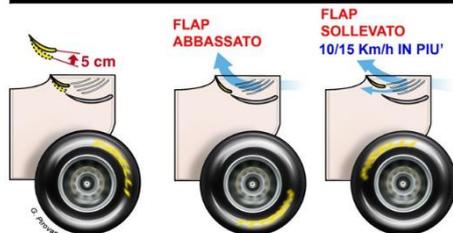
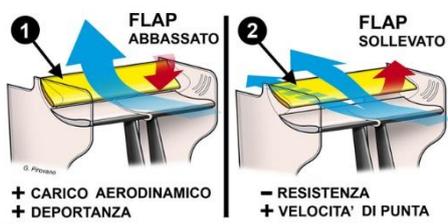
Esempio 4 Un'auto che finisce il proprio movimento nella casella L non può sfruttare la scia dell'auto verde perché un'auto in **overshooting** non può cambiare corsia.

SCIA NEI CIRCUITI OVALI (Regola opzionale)

Nei circuiti ovali, si raggiungono tali velocità che rendono l'effetto scia particolarmente forte e vantaggioso.

Differentemente dall'effetto scia normale, se un'auto termina il proprio movimento nella stessa corsia, ma a due caselle di distanza dall'auto che la precede, potrà aumentare il proprio movimento di una casella in modo da spostarsi immediatamente dietro all'auto che la precede, dopodiché sarà obbligata ad usufruire dell'effetto scia come specificato precedentemente.

DRS (Regola opzionale)



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 e se entrambe le vetture (quella che supera e quella che viene superata) si trovano nella **DRS Zone**.

Le caselle bonus devono essere utilizzate consecutivamente: se per approfittare di un effetto scia è sufficiente una casella bonus del DRS,

l'altra non potrà più essere utilizzata nello stesso turno; il pilota può scegliere se avvalersene prima di un effetto scia o nel mezzo di una successione di effetti scia, mai alla fine.

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

Alcuni esempi di utilizzo del DRS



Tutte le auto nella figura sono in 4° marcia

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

Esempio 2 La pista è asciutta ed il pilota X con Pneumatici Soft, nella DRS Zone, tira un 9 in 4° marcia. Il pilota si ferma sopra la casella B, a quel punto sfrutta il DRS e si sposta 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

AUTO ELIMINATA

Durante la gara è possibile che un'auto venga eliminata per:

- Eccesso di Overshooting
- Frenata d'emergenza
- Test di affidabilità

ELIMINAZIONE PER ECCESSO DI OVERSHOOTING



Avviene quando un'auto va in **Overshooting** non avendo più **Punti Gomma (PG)** a sufficienza oppure se effettua due soste in meno rispetto al **Valore di Difficoltà** della curva. In questo caso l'auto deve essere immediatamente tolta dalla pista, come se fosse uscita di strada, e posizionata vicino al tracciato in prossimità della fine della curva; la vettura perderà la propria posizione in classifica nel momento in cui 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.

il pilota dovrà effettuare immediatamente un test per vedere se si è **ferito** (regola opzionale)

ELIMINAZIONE PER FRENATA D'EMERGENZA



Si ha l'eliminazione quando la vettura non ha abbastanza **Punti Struttura/Assetto (PA)** in caso di **Frenata d'emergenza**

non deve essere rimossa immediatamente, ma dopo che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno.

Nessuno può prendere la **scia** dell'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** (regola opzionale)

ELIMINATA PER TEST DI AFFIDABILITÀ



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](#) dell'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](#) (regola opzionale)

FERITE AL PILOTA (Regola Opzionale)

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. In questo caso potrebbe essere divertente aggiungere questa regola opzionale

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

D20	Tipo di ferita	
1	Morto	Il Pilota non è sopravvissuto all'incidente; il suo nome verrà ricordato per sempre, ma non potrà più correre in questo campionato o i quelli futuri. Il giocatore potrà sostituirlo con un altro pilota
2 – 3	Trauma	Il pilota subisce un trauma fisico abbastanza grave e per rimettersi in sesto deve saltare la gara successiva, nella quale il giocatore può sostituirlo con un altro pilota
4– 15	Ristabilito	totalmente ristabilito il pilota potrà partecipare normalmente alle prossime gare
16 – 20	Motivato	Nel prossimo Gran Premio il pilota potrà usufruire di un vantaggio (Punto Pilota gratuito, Ritiro di Dado gratuito, vantaggio in griglia di partenza)

BANDIERE GIALLE (Regola Opzionale)

In alcune gare, soprattutto quelle sugli ovali in cui i giri sono veloci, può essere divertente utilizzare questa regola per ricompattare il gruppo.

Le bandiere gialle vengono esposte al termine del turno in cui si verifica uno dei seguenti eventi:

- viene eliminata una vettura
- viene posizionata una casella pericolosa che fa sì che il numero di caselle pericolose sia pari al numero di vetture che hanno preso il via

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.

Se, almeno una vettura, è entrata nella prima curva dell'ultimo giro, le bandiere gialle non vengono più esposte anche se si verificano gli eventi che lo richiederebbero.

Se una o più vetture, hanno cominciato l'ultimo giro, ma non sono ancora entrate nella prima curva del tracciato, le bandiere gialle possono essere esposte e le vetture che si trovano nell'ultimo giro non devono completare il giro, ma verranno poste nelle prime posizioni della nuova ripartenza.

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

A partire dal giocatore in prima posizione, ogni giocatore comunicherà se vuole fare una sosta veloce in cui potrà cambiare i pneumatici, ripristinare tutti i **Punti Gomma (PG)** e recuperare 2 **Punti Benzina (PZ)** se si utilizza la Regola Opzionale della **Benzina**.

Se un giocatore effettua una sosta veloce, viene spostato 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.

Quando vengono esposte le bandiere gialle, tutte le caselle pericolose vengono rimosse dal tracciato eccetto una scelta in modo casuale.

GUIDA NOTTURNA (Regola Opzionale)

Questa regola può essere utilizzata quando si organizza un evento con una gara di durata come può essere la 24H di Le Mans in cui, una parte della gara, si svolge di notte.

Nei turni in cui si corre nelle ore notturne si applicheranno le seguenti penalità in quanto è più difficoltoso guidare:

1. -1 al tiro di ogni Dado Marcia (tale valore non altera l'utilizzo del bonus derivante dall'arricchimento della miscela)
2. +1 casella di slittamento alla prima sosta obbligatoria in curva (lo slittamento è di una casella e solo per la prima sosta obbligatoria)
3. -1 al **Tiro Collisione** solo in curva

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 possono avere diverse caratteristiche:

- **Obbligatorie o Opzionali:** a seconda che siano componenti indispensabili per il gioco o che siano a discrezione dell'organizzatore del campionato/evento
- **Tipiche o Avanzate:** a seconda che siano componenti classiche o di nuova introduzione
- **Con Punti Struttura/Assetto allocati o con Valore Fisso:** a seconda che in fase di Set Up sia necessario allocare alcuni Punti Struttura/Assetto (PA) a tale componente, oppure se tale componente viene equipaggiata sull'auto in fase di Set Up senza dover allocare Punti Struttura/Assetto (PA)
- **Consumabili o non consumabili:** cioè componenti che si usano durante la gara e quindi perdano i Punti Struttura/Assetto (PA) assegnati in fase di Set Up, oppure componenti che non si usano durante la gara
- **Ripristinabili o non ripristinabili:** per quanto riguarda le componenti consumabili, alcune di esse possono essere ripristinate in toto o in parte durante una sosta ai box o in altro modo

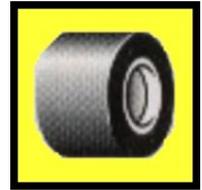
Componente		Obbligatoria Opzionale	Tipica Avanzata	Necessità di assegnare PA	Consumabile Non Consumabile	Ripristinabile Non Ripristinabile
Punti Gomma (PG)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Freno (PF)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Trasmissione (PT)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Motore (PM)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Carrozzeria (PC)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Sospensioni (PS)		Obbligatoria	Tipica	Si	Consumabile	Ripristinabile
Punti Box (PX)		Opzionale	Tipica	Si	Non Cons.	Non Riprist.
Punti Boost (PB)		Opzionale	Avanzata	Si	Consumabile	Non Riprist.
Carico Aerodinamico (CA)		Opzionale	Avanzata	No	Non Cons.	Non Riprist.
Punti ERS (PE)		Opzionale	Avanzata	No	Consumabile	Ripristinabile
Push to Pass (PU)		Opzionale	Avanzata	No	Consumabile	Non Riprist.
Punti Benzina (PZ)		Opzionale	Avanzata	No	Consumabile	Ripristinabile
Punti Pilota (PP)		Opzionale	Avanzata	Si	Consumabile	Non Riprist.
Trucchi Sporchi (TS)		Opzionale	Avanzata	Si	Consumabile	Non Riprist.

LE GOMME

Con il termine **Punti Gomma (PG)** si intende quanto un pilota sia intervenuto nel proprio Set Up per poter adottare una guida più o meno aggressiva sulle gomme.

I **Punti Gomma (PG)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula Dla LIUT.

In fase di **Set Up** è necessario allocare un certo numero di **Punti Struttura/Assetto (PA)** che si convertono in altrettanti **Punti Gomma (PG)**. È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Gomma (PG)**.



Sono una componente **Consumabile**, in quanto si perdono **Punti Gomma (PG)** ogniqualvolta si va in **overshooting**.

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.

Sono una componente interamente Ripristinabile con una **sosta ai box**.

I FRENI

L'apparato frenante è costituito dai **Punti Freno (PF)**.

I **Punti Freno (PF)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula Dla LIUT.

In fase di **Set Up** è necessario allocare un certo numero di **Punti Struttura/Assetto (PA)** che si convertono in altrettanti **Punti Freno (PF)**. È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Freno (PF)**.



Sono una componente **Consumabile**, infatti 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**, all'utilizzo del **Boost** e per aver **Arricchito la miscela**.

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

Si perde un **Punti Freno (PF)** ogni volta che si entra in curva grazie all'effetto di una **Scia**

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**.

I **Punti Freno (PF)** possono essere parzialmente o interamente ripristinati durante una **sosta ai box**.

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.

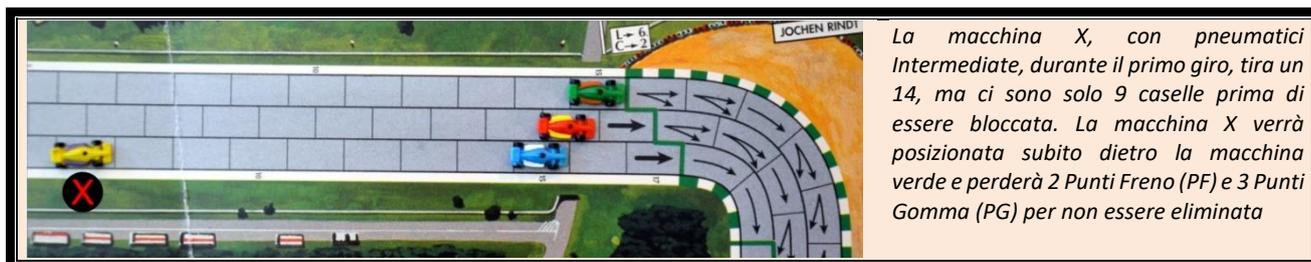


Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7
PF	1	2*	2*	2*	2*	2*	Eliminata
PG	0	0	1	2	3*	3*	
PC	0	0	0	0	0	1*	

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**.



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 per Frenata d’Emergenza**, 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.

FORZARE IL BLOCCO (Regola Opzionale)

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**

LA TRASMISSIONE

In questo gioco la trasmissione, rappresentata dal cambio, è uno degli elementi principali del movimento in quanto, a seconda della marcia scelta, dipende la velocità dell’auto.

I **Punti Trasmissione (PT)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula Dla LIUT.

In fase di **Set Up** è necessario allocare un certo numero di **Punti Struttura/Assetto (PA)** che si convertono in altrettanti **Punti Trasmissione (PT)**. È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Trasmissione (PT)**.



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

All’inizio del proprio turno, ogni Pilota, innesta la marcia desiderata e lancia il relativo Dado.

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

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

Il Pilota può mantenere la stessa marcia (es. da terza a terza), salire alla marcia immediatamente successiva (es. da terza a quarta) o scendere alla marcia immediatamente precedente (es. dalla terza alla seconda).

Quando si sale di marcia **NON E’ MAI** possibile saltare alcuna marcia (salvo regole speciali) ed è sempre progressivo.

È, invece, possibile scalare di marcia saltando alcune marce (es. dalla quarta alla seconda) tramite l’Heavy Downshift

HEAVY DOWNSHIFT

Se il pilota ha necessità di ridurre drasticamente la velocità della propria vettura, può effettuare un **Heavy downshift** scalare più di una marcia perdendo i 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**.

Da ciò ne deriva che i **Punti Trasmissione (PT)** sono una componente **Consumabile**, e quando si sono spesi tutti i **Punti Trasmissione (PT)** semplicemente non si ha più la possibilità di ricorrere all'**Heavy Downshift**.

I **Punti Trasmissione (PT)** possono essere parzialmente o interamente ripristinati durante una **sosta ai box**.

IL MOTORE

In fase di **Set Up** è necessario allocare un certo numero di **Punti Struttura/Assetto (PA)** a questa componente che si convertono in altrettanti **Punti Motore (PM)** e rappresentano la robustezza del propulsore. È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Motore (PM)**.



I **Punti Motore (PM)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula DLA LIUT.

I **Punti Motore (PM)** sono una componente **Consumabile**, in quanto, durante la gara, alcuni eventi potrebbero danneggiare il motore facendogli perdere dei **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**.

Le cause per cui una vettura può perdere i **Punti Motore (PM)** sono 3:

1. test **Verifica Motore**,
2. ricorso al **Heavy Downshift**,
3. utilizzo del **Turbocompressore**

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.

I **Punti Motore (PM)** possono essere parzialmente o interamente ripristinati durante una **sosta ai box**.

VERIFICA MOTORE

Quando un pilota ottiene il risultato massimo in 5° o 6° Marcia (cioè 20 in 5° marcia o 30 in 6° marcia, indipendentemente dal Carico Aerodinamico), vuol dire che ha mandato il motore Fuorigiri. Al termine del proprio turno, si dà il via ad una **Verifica Motore**, i piloti che falliscono il test perdono un **Punto Motore (PM)**, un segnalino **Macchia d'olio** deve essere posto sotto la vettura del pilota.

Per effettuare una Verifica Motore, a partire dall'ultimo giocatore sul tracciato, tutti coloro che in quel momento si trovano in 4°, 5° o 6° marcia, comprese le auto in **Testacoda** ma escluse le vetture che si trovano nella **Pit-Lane**, tirano il DadoEventi e, con un risultato compreso tra 1 e 4, perdono **1 Punto Motore (PM)**.



Al tiro del DadoEventi devono essere applicate le seguenti penalità o bonus:

+1	Pista bagnata
-1	La vettura monta il ERS

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**.

Un pilota che comincia il movimento su una casella in cui vi è un segnalino **macchia d'olio** non ne subisce le penalità

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.

È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Carrozzeria (PC)**

I **Punti Carrozzeria (PC)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula Dla LIUT.

I **Punti Carrozzeria (PC)** sono una componente **Consumabile**, in quanto, durante la gara, alcuni eventi potrebbero danneggiare il telaio facendo perdere dei **Punti Carrozzeria (PC)**

Le cause per cui una vettura può perdere i **Punti Carrozzeria (PC)** sono 2:

1. test **Tiro Collisione**,
2. utilizzo del **Muretti di Cemento**

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.

I **Punti Carrozzeria (PC)** possono essere parzialmente o interamente ripristinati durante una **sosta ai box**.



TIRO COLLISIONE



Quando una Vettura termina il proprio movimento in una casella adiacente o dietro, ma non davanti, ad una o più macchine **all'interno di una curva**, c'è il rischio di una collisione e tutte le vetture coinvolte devono immediatamente sostenere un **Tiro Collisione**. I piloti, per essere coinvolti in un **Tiro Collisione**, devono trovarsi all'interno della stessa curva; se le auto sono adiacenti, ma una è all'interno della curva e l'altra è fuori dalla curva, non vi sono i presupposti per il **Tiro Collisione**.

Ogni pilota lancia il **DadoEventi**: con un risultato pari o inferiore **al Valore di Difficoltà** della curva fa sì che la Vettura perda **1 Punto**

Carrozzeria (PC) e un segnalino **destriti** deve essere posto sotto la vettura.

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

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

-1	Carico Aerodinamico Alto o Carico Aerodinamico Basso
-1	Pista bagnata
-1	Auto adiacente per cui si effettua il Tiro Collisione in stallo / in testacoda / eliminata

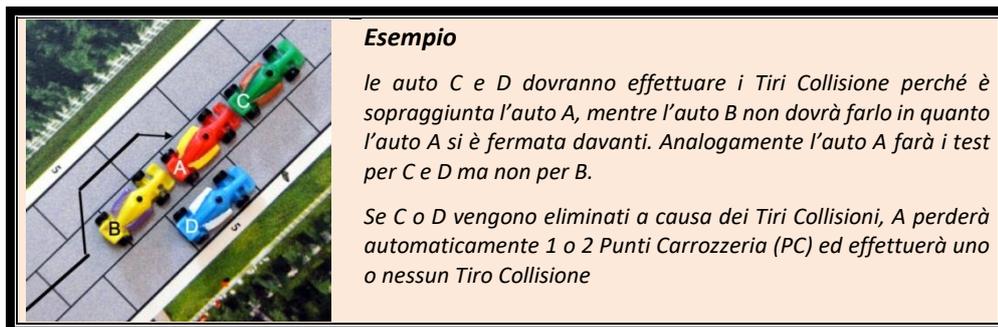
L'auto che ha provocato il **Tiro Collisione** deve effettuare i test per ultima per ciascuna delle auto adiacenti ad essa; infatti se una o più auto sono eliminate a causa di questi **Tiri Collisione**, l'auto che ha provocato il **Tiro Collisione** perde automaticamente **1 o più Punti Carrozzeria (PC)** senza effettuare alcun test.

TIRO COLLISIONE ALLA PARTENZA

La partenza è un momento molto delicato e nella concitazione della situazione, è possibile che le auto collidano.

Per tutto il rettilineo della partenza, se una Vettura termina il proprio movimento in una casella adiacente o dietro, ma non davanti, ad una o più macchine, devono effettuare un **Tiro Collisione**, esattamente come se fossero in curva. Il Valore di Difficoltà è determinato dalla marcia innestata dal giocatore in cui si trova il pilota che ha effettuato il movimento (1 in prima, 2 in seconda, ecc..).

Se una vettura termina il proprio movimento in rettilineo ed è adiacente ad una vettura in curva, o termina il proprio movimento in curva ed è adiacente ad una vettura in rettilineo, il test non vi sono i presupposti per il **Tiro Collisione**.



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)**.



È obbligatorio assegnare almeno un **Punto Struttura/Assetto (PA)** che si traduce in almeno un **Punto Sospensioni (PS)**.

I **Punti Sospensioni (PS)** sono una componente **Obbligatoria** e **Tipica** di Formula DLA LIUT.

I **Punti Sospensioni (PS)** sono una componente **Consumabile**, in quanto, durante la gara, alcuni eventi potrebbero danneggiare le sospensioni facendo perdere dei **Punti Sospensioni (PS)**

Le cause per cui una vettura può perdere i **Punti Sospensioni (PS)** dipendono esclusivamente dal fallimento di un **Tiro Tenuta di Strada**

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

I **Punti Sospensioni (PS)** possono essere parzialmente o interamente ripristinati durante una [sosta ai box](#).

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 **destriti**
- Un pilota che decida di aumentare o diminuire il proprio movimento [utilizzando i cordoli](#)



Costringeranno il pilota, al termine del movimento, ad 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.

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**:

D20	Effetto
1 – 12	Auto eliminata.
13 – 17	L'auto va in testacoda ed acquisisce un segnalino Auto Danneggiata
18 – 20	L'auto 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.

Durante una [sosta ai box](#) è possibile scartare il segnalino **Auto Danneggiata** ripristinando almeno un punto della componente che ha causato il test di Affidabilità

IL TURBOCOMPRESSORE (Opzionale)

Questa è una componente **Avanzata** ed **Opzionale**, che può prendere diversi nomi (Boost, Nos, Nitro...). In tutti i casi si tratta di un aumento di potenza che il pilota può utilizzare durante la gara.

In fase di **Set Up**, il pilota può assegnare a questa componente dei **Punti Assetto/Struttura (PA)**, che si convertono in **Punti Boost (PB)** per aumentare movimento della vettura.

I **Punti Boost (PB)** possono essere perduti durante la **Prova Turbocompressore** e quindi è una componente consumabile.

I **Punti Boost (PB)** **NON** possono essere ripristinati neanche con una **sosta ai box**.

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



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).

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.

IL CARICO AERODINAMICO (Opzionale)

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.

Questa componente è **Avanzata** e **Opzionale**.

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.

Non vengono assegnati **Punti Assetto/Struttura (PA)** a questa componente, che non si usura durante la gara (quindi è una componente non consumabile) e non può essere modificata durante una **sosta ai box**

CARICO AERODINAMICO MEDIO



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

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**

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)

ERS (Opzionale)

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.



Si tratta di una componente **Avanzata e Opzionale**

In termini di gioco il pilota, in fase di **Set Up**, può decidere di montare l'ERS. Non vengono assegnati **Punti Assetto/Struttura (PA)** a questa componente.

Se il pilota ha deciso di montare l'ERS, All'inizio del Gran Premio la vettura parte con un totale di **3 Punti ERS (PE)** rappresentati da altrettanti dadi a due o tre facce (D2 o D3 a discrezione dell'organizzatore dell'evento) 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.

L'auto dovrà muoversi di un numero di caselle pari alla somma del risultato del **DadoMarcia** e dei 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**

In caso di [partenza da fermo](#), se un pilota desidera utilizzare l'ERS, 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.

Questo dispositivo rende il [Motore](#) leggermente più delicato e il test di [Verifica Motore](#), subirà una penalità di -1 al tiro del **DadoEventi**.

PUSH TO PASS (Opzionale)

Si tratta di una componente **Avanzata e Opzionale**

Prima che la gara abbia inizio, l'organizzatore dell'evento informa i piloti di quanti **Punti Push to Pass (PU)** abbiano a disposizione per tutta la gara.

Non vengono assegnati **Punti Assetto/Struttura (PA)** a questa componente.

Il pilota, prima di tirare il **DadoMarcia**, dichiara se vuole perdere un **Punto Push to Pass (PU)**, dopodiché tira contemporaneamente al **DadoMarcia** un **D3** e l'auto dovrà muoversi di tante caselle pari alla del risultato del **DadoMarcia** e del risultato del **D3**.

Il bonus al movimento ottenuto con il **Punto Push to Pass (PU)** 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 **Punto Push to Pass (PU)** a turno.

Non si può utilizzare il **Punto Push to Pass (PU)** 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**

I **Punti Push to Pass (PU)** sono una componente **Consumabile**, e quando si sono spesi tutti i **Punti Push to Pass (PU)** semplicemente non si potrà usufruire di questo bonus

I **Punti Push to Pass (PU)** NON possono essere ripristinati neanche con una [sosta ai box](#).

BENZINA (Opzionale)

Si tratta di una componente **Avanzata e Opzionale**

I **Punti Benzina (PZ)** 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)**.

Non vengono assegnati **Punti Assetto/Struttura (PA)** a questa componente.

Si tratta comunque di una componente **Consumabile** e una vettura può perdere **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. Il pilota scarta i 2 **Punti Benzina (PZ)** non appena taglia il traguardo del giro o appena entra in [Pit-Lane](#)
3. **Arricchire la miscela**: dopo aver tirato il **DadoMarcia**, il pilota può decidere di arricchire la miscela di benzina perdendo un **Punto Benzina (PZ)**, aumentando il movimento di un numero di caselle pari ad 1/5 del risultato del dado marcia arrotondato per difetto.

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 ripristina 2 **Punti Benzina (PZ)**

Sosta lunga: il pilota ripristina 4 **Punti Benzina (PZ)**

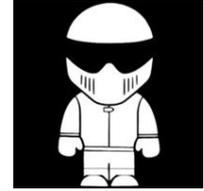
Non è possibile avere più **Punti Benzina (PZ)** di quanti se ne avevano ad inizio gara

PUNTI PILOTA (Opzionale)

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.

Sono una componente **Avanzata e Opzionale**

In fase di **Set Up**, il pilota può assegnare a questa componente dei **Punti Assetto/Struttura (PA)**, che si convertono in **Punti Pilota (PP)**.



Un giocatore può consumare al massimo un **Punto Pilota (PP)** a turno per ottenere uno dei seguenti vantaggi:

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** o per la **Verifica Motore**.

DADOEVENTI

Consumando **1 Punto Pilota (PP)**, il Pilota ha la possibilità di cambiare l'esito di un qualsiasi **DadoEventi** lanciato dal pilota, con esclusione delle **Condizioni Meteo**, aumentandone o diminuendone il valore di 1.

Il pilota può spendere il **Punto Pilota (PP)** e avvalersi di questo bonus dopo aver lanciato il **DadoEventi**

TESTACODA

Quando una vettura va in **testacoda** per qualsiasi motivo, il pilota, consumando 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**

Un giocatore non può consumare più un **Punto Pilota (PP)** a turno

I **Punti Pilota (PP)** NON possono essere ripristinati neanche con una **sosta ai box**.

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

TRUCCHI SPORCHI (Regola Opzionale)

I **Trucchi Sporchi (TS)** rappresentano dei particolari accessori che vengono montati sulla vettura per danneggiare gli avversari. È una Regola Opzionale che può essere divertente quando si organizza un evento alla Fast&Furious

Sono una componente **Avanzata e Opzionale**

In fase di **Set Up**, il pilota può assegnare a questa componente dei **Punti Assetto/Struttura (PA)**.

Per ogni **Punti Assetto/Struttura (PA)** assegnato a questa componente, il pilota ottiene un **Trucco Sporco (TS)** determinato in modo casuale.

Una volta utilizzato il **Trucco Sporco (TS)** è perso e non può essere riutilizzato



Non è possibile acquistare **Trucco Sporco (TS)** durante la sosta ai box

1	INONDAZIONE D'OLIO. Una volta a giro, il pilota può lasciare tre segnalini macchia d'olio su tre caselle consecutive durante il proprio movimento; queste diventano caselle pericolose .
2	CORTINA FUMOGENA. Una volta a gara, all'inizio del turno del giocatore, la vettura rilascia un gas che impedisce una corretta visibilità a tutti i piloti che seguono ad almeno tre 3 caselle, i quali, all'inizio del proprio turno, dovranno tirare un DadoEventi , con 1-2 devono scalare di una marcia, con 3-20 si muovono normalmente.
3	SEMINA DI CHIODI. Due volte a giro, ad inizio del proprio turno il pilota lascia nella casella di partenza dei chiodi; la casella diventa una caselle pericolose e chi l'attraversa o ci si ferma perde un Punto Gomma (PG) con un risultato di 1-10 sul DadoEventi .
4	RUOTE FALCATE. Quando una vettura adiacente perde un Punto Carrozzeria (PC) a causa di un Tiro Collisione , perde automaticamente anche un Punto Gomma (PG) ; dopo bisogna verificare se le lame si rompono, tira il DadoEventi , con 1-10 si rompono e l'auto perde un Punto Sospensioni (PS) e sono inutilizzabili per il resto della gara, con 11-20 puoi continuare ad utilizzarle.
5	ARPIONE. Una volta a giro, quando una vettura è davanti di non più di due caselle, prima che tiri il DadoMarcia , il pilota può tentare di attaccarsi ottenendo 11+ sul DadoEventi , e muoversi in avanti della metà del movimento (arrotondato per eccesso) della vettura davanti, se il tiro fallisce l'arpione non ha aggancia la vettura avversaria, ma l'arpione è perso.
6	BOMBA A MANO. Una volta a gara il pilota, all'inizio del proprio turno, lancia una bomba ad un avversario che si trovi in una casella adiacente. Una volta lanciata la bomba tira il DadoEventi (se viene determinata una componente che è a 0 Punti Struttura/Assetto (PA) ritirare il dado): 1: il pilota che ha lanciato la bomba perde un Punto Struttura/Assetto (PA) tra le componenti tipiche scelto dell'avversario; 2 - 4: l'avversario perde un Punto Gomma (PG) ; 5 - 7: l'avversario perde un Punto Freno (PF) ; 8 - 10: l'avversario perde un Punto Trasmissione (PT) ; 11 - 13: l'avversario perde un Punto Motore (PM) ; 14 a 16: l'avversario perde un Punto Carrozzeria (PC) ; 17 a 19: l'avversario perde un Punto Sospensioni (PS) ; 20: l'avversario perde un Punto Struttura/Assetto (PA) tra le componenti tipiche scelto dal bombarolo
7	ESPLOSIONE. una volta a gara, all'inizio del proprio turno, può provocare una esplosione, inondando tutte le caselle adiacenti, eccetto quella davanti, con detriti che <i>diventano</i> caselle pericolose . Le vetture adiacenti tirano un DadoEventi , con 1-3 perdono un Punto Carrozzeria (PC) .
8	SABOTAGGIO. Prima dell'inizio della gara, il pilota sceglie una scuderia avversaria, e tira un DadoEventi : 1 - 5 il sabotaggio non ha effetto; 6 - 15 il sabotaggio ha effetto solo su una vettura determinata casualmente 16 - 20 il sabotaggio ha effetto su entrambe le vetture Le vetture sabotate subiscono una penalità di -1 al primo Tiro Collisione , al primo Tiro Tenuta di Strada , e alla prima Verifica Motore .

PUNTI BOX (PX)

I **Punti Box (PX)** esprimono quanto un giocatore abbia investito nella preparazione dei propri meccanici per accelerare le operazioni ai Box e nell'acquisto di componenti più affidabili per ridurre le probabilità di eliminazione in caso di [Test di Affidabilità](#).

Sono una componente **Avanzata e Obbligatoria**

In fase di [Set Up](#), il pilota può assegnare a questa componente dei **Punti Assetto/Struttura (PA)**, che si convertono in **Punti Box (PX)**.

I **Punti Box (PX)** non si consumano durante la gara, e quindi non devono essere ripristinati. Il pilota ne gode per il solo fatto di aver investito dei **Punti Assetto/Struttura (PA)** in questa componente.



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.

UTILIZZO DEI BOX

ASSEGNAZIONE DEI BOX

Prima che vengano determinate le condizioni meteo, l'organizzatore dell'evento indicherà in che modo vengono assegnati i Box ai vari piloti.

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.

Se si usano le regole opzionali della **[Benzina](#)**, appena il pilota entra in Pit Lane consuma 2 **Punti Benzina (PZ)** per il consumo programmato del giro precedente

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](#)**, **[Verifica Motore](#)**; 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)**.

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**.

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.

Se si usano le regole opzionali della [Benzina](#), il pilota ripristina anche 2 **Punti Benzina (PZ)** il tipico “Splash and Go”.

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, eventualmente ripristina 2 **Punti Benzina (PZ)**, e può tentare di uscire immediatamente dai box. Vedi paragrafo [Uscire dai Box](#)

SOSTA LUNGA AI BOX

La sosta lunga ha lo scopo di rigenerare dei **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi durante la gara, o effettuare delle *riparazioni* se, precedentemente, l'auto ha acquisito il segnalino [Auto Danneggiata](#), oltre naturalmente al cambio gomme, che viene effettuato in ogni caso ed ad un rifornimento di carburante più consistente se si usano le regole opzionali della [Benzina](#).

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 ripristinati integralmente. Il pilota può decidere se mantenere lo stesso tipo di pneumatico o montarne uno diverso.

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

I **Punti Struttura/Assetto (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.

Una componente NON può mai avere un numero di **Punti Struttura/Assetto (PA)** superiore a quello che aveva ad inizio gara. Durante la Sosta Lunga ai Box si possono recuperare solo i **Punti Struttura/Assetto (PA)** persi

Se si usano le regole opzionali della [Benzina](#), il pilota ripristina anche 4 **Punti Benzina (PZ)**.

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

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 senza dover ripetere questo test.

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.

ORDINE DI TURNO AI BOX

Sul rettilineo del traguardo, al cui fianco sono disposti i Box, l'ordine di turno varia leggermente, soprattutto per le auto che hanno imboccato la Pit-lane.

la linea rossa 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 oltre il quale non è più possibile entrare in **Pit lane**
- 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 non hanno oltrepassato il 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 del meteo, ecc). Il tipo di pneumatici montato non può essere cambiato nel turno di gioco seguente, anche se l'auto è ancora nei box.

