

  
**L.I.U.T.**

  
**PistonDice**

# FORMULA DÉ



## Premessa:

Con la voglia di innovarsi e rinnovarsi, con la passione nel provare giochi nuovi o giocare con nuove modalità a giochi già conosciuti, la **LIUT**, in collaborazione con e **PistonDice** **Mediamente Liberi**

è lieta di presentare e proporre una gara di **FORMULA DÉ** a due ruote.

Si tratta di una partita dimostrativa aperta a tutti i soci LIUT che vogliono provare delle novità.

*Rivivremo una gara di MotoGP svoltasi il 10 settembre di quest'anno a MISANO, magari cambiandone l'esito finale.*

Naturalmente è obbligatorio divertirsi e correre tenendo sempre a mente il motto di Mediamente Liberi:

**Just for Fun** (solo per i fan).

**Ritrovo alle ore 21:00 del 17 ottobre 2017,  
Presso la LIUT in Via Crea.**

Può partecipare **chiunque** sia socio LIUT

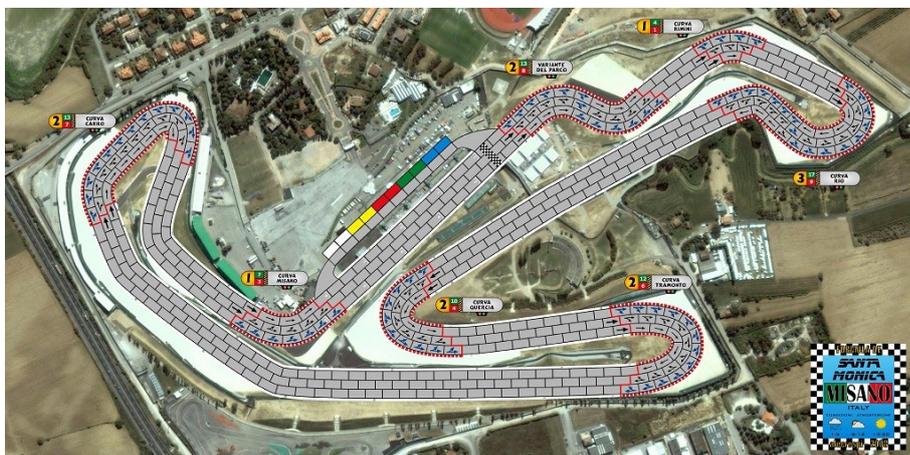
Per ulteriori informazioni e prenotazioni contattare:

Grasso Ivan – 340 4050790 – [zio.woshie@yahoo.com](mailto:zio.woshie@yahoo.com)

## Contesto:

La stagione 2017 di MotoGP non si è ancora conclusa, mancano ancora 11 gare per decretare il vincitore del mondiale.

Il 10 Settembre si è svolto sotto la pioggia, il Gran Premio di San Marino e Riviera di Rimini a Misano, uno degli appuntamenti più importanti per noi italiani.



Il Gran Premio è stato vinto dallo spagnolo Marc Marquez su Honda, seguito da un fantastico Danilo Petrucci su Ducati Privata e da Andrea Dovizioso su Ducati ufficiale.

Grande assente il pluricampione Valentino Rossi, che ha dovuto saltare la gara a causa di un infortunio dovuto ad un incidente in allenamento.

Noi riproporre-

mo la stessa gara, con la griglia di partenza del 10 Settembre, ma nella nostra gara parteciperà anche il pilota italiano della Yamaha, in modo da capire in modo oggettivo e scientifico

**come sarebbe andata se ci fosse stato The Doctor!**

## Svolgimento Serata

Ritrovo alle ore 21:00 del 17/10/2017 presso l'associazione LIUT in Via Crea

Ai giocatori partecipanti verrà attribuito un pilota in maniera casuale che determinerà la sua posizione sulla griglia di partenza.

Per questo evento si utilizzerà il Regolamento Tecnico 2017 con le modifiche specificate più avanti per renderle più aderenti al mondo delle due ruote. (nda: non impazzite troppo a leggerlo, ricordate la parola d'ordine è sempre:

**Just for fun....)**

Il Set up verrà fatto sul momento da ogni giocatore, ma l'organizzatore ne avrà comunque preparati alcuni per chi non fosse avvezzo all'argomento.

[Vi preghiamo di comunicare/confermare la partecipazione all'organizzazione in modo che possa preparare e predisporre tutto il materiale necessario \(zio.woshie@yahoo.com o via facebook\).](#)



Results and timing service provided by **TISSOT**

**TRIBUL MASTERCARD GP S.MARINO E RIVIERA DI RIMINI**  
Provisional Starting Grid

Race : 28 laps = 118.328 km

**MotoGP™**

**23**

1	1'32.439 25 Maverick VIÑALES Yamaha	2	1'32.601 4 Andrea DOVIZIOSO Ducati	3	1'32.636 93 Marc MARQUEZ Honda
2	1'32.792 99 Jorge LORENZO Ducati	5	1'32.885 5 Johann ZARCO Yamaha	6	1'32.992 26 Dani PEDROSA Honda
3	1'32.997 9 Danilo PETRUCCI Ducati	8	1'33.149 41 Aleix ESPARGARO Aprilia	9	1'34.080 44 Pol ESPARGARO KTM
4	1'34.148 29 Andrea IANNONE Suzuki				

# Regolamento

## Set Up:

Il Set up verrà fatto sul momento ed ogni giocatore avrà a disposizione **30 Punti Struttura/Assetto (PA)** da distribuire alle 9 componenti rispettando i valori minimi e massimi:

Componente	min.	max.	Componenti	min.	max.
Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA)	1	10	Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP)	1	10
Punti Motore (PM)	1	5	Punti Trasmissione (PT)	1	5
Punti Carena (PC)	1	5	Punti Sospensioni (PS)	1	5
Punti Freno (PF)	1	5	Punti Box (PX)	0	2
Punti Pilota (PP)	0	2			

## Meteo Variabile:



Nel caso in cui la gara dovesse cominciare con meteo variabile, se il risultato del **DadoEventi** è compreso tra 6 e 8, la gara comincerà con pista bagnata; con un risultato da 9 a 12 la gara comincerà con pista asciutta.

## Pneumatici:

Ci sono 5 tipi di pneumatici, tre mescole da asciutto (**soft**, **medium** e **hard**) e due mescole da bagnato (**Intermedie** e **Wet**).

Il pilota può montare pneumatici differenti all'anteriore o al posteriore, l'importante è che entrambe le gomme siano da asciutto o da bagnato.

### Pista Asciutta



**Pneumatici Soft all'anteriore:** per il primo giro della gomma, quando il pilota inizia il turno in una curva, può far contare doppio la prima casella di movimento o aggiungere +1 al proprio movimento.

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Soft al posteriore:** per il primo giro della gomma, il pilota può aggiungere +1 al risultato del DadoMarcia

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Medium all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Medium al posteriore:** nessun bonus

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Hard all'anteriore:** il pilota subisce una penalità di -2 al tiro del DadoEventi quando effettua un Tiro Collisione

Il pilota non perde Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per la prima casella di overshooting e perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella successiva

**Pneumatici Soft al posteriore:** il pilota ha una penalità di -1 su tiro del DadoMarcia, inoltre slitta di una casella per sosta obbligatoria in curva

Il pilota non perde due Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per la prima casella di overshooting e perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella successiva



**Pneumatici Intermedie all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Intermedie al posteriore:** nessun bonus

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Wet all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde tre Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Wet al posteriore:** nessun bonus

Il pilota perde tre Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting

## Pista Bagnata



**Pneumatici Soft all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Soft al posteriore:** la moto slitta di 3 caselle per ogni sosta obbligatoria in curva

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Medium all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Medium al posteriore:** la moto slitta di 3 caselle per ogni sosta obbligatoria in curva

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Hard all'anteriore:** il pilota subisce una penalità di -2 al tiro del DadoEventi quando effettua un Tiro Collisione

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Soft al posteriore:** la moto slitta di 4 caselle per ogni sosta obbligatoria in curva

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Intermediate all'anteriore:** nessun bonus

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Intermediate al posteriore:** la moto slitta di 1 casella per ogni sosta obbligatoria in curva

Il pilota perde un Punto Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting



**Pneumatici Wet all'anteriore:** per il primo giro la penalità sul DadoEventi durante un tiro collisione o un tiro tenuta di strada causato dalla pioggia è ridotto a -1

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Anteriore (PGA) per ogni casella di overshooting

**Pneumatici Wet al posteriore:** per il primo giro la moto non slitta in curva, dal secondo giro slitterà di una casella per ogni sosta obbligatoria

Il pilota perde due Punti Gomma Ruota Posteriore (PGP) per ogni casella di overshooting

## Testacoda:

Le regole sul **Testacoda** rimangono invariate, eccetto per il fatto che cambia nome e diventa **Caduta** ;-).

## DRS e Scia

Le regole sulla **SCIA** e **DRS** si uniscono. La **SCIA** può essere presa quando una moto si ferma ad una casella di distanza dalla moto che la precede, in questo caso si può spostare nella casella immediatamente precedente a quella della moto che dà la scia, dopodiché DEVE effettuare il movimento di tre caselle permesso dalla **SCIA**.

Il movimento della casella supplementare è concesso solo se il pilota utilizza il movimento di tre caselle.

## Tiro Collisione

Tiro collisione si effettua solo in curva, lo effettua il pilota che si ferma nella casella adiacente ad un'altra moto. Tira il **DadoEventi**, con un risultato inferiore o uguale al valore di difficoltà della curva, vi è stato un contatto e perde immediatamente un **Punto Carrozzeria**. Tutte le moto adiacenti devono effettuare un test identico e se lo falliscono perdono un **Punto Carrozzeria** anche loro.

Le moto, essendo più piccole delle macchine, **possono sempre attraversare, ma non sostare**, in una casella occupata da un'altra moto. In questo caso effettuano un test **Tiro Collisione** e lo falliscono con un risultato uguale o inferiore al *doppio* del valore di difficoltà della curva. Se lo falliscono, anche la moto attraversata deve effettuare il test ma lo fallisce se ottiene un valore pari o inferiore al valore di difficoltà della curva.

La moto di turno effettua sempre e solo un test **Tiro Collisione**... il più difficile (*se per esempio attraversa una moto in una curva da due e poi si ferma vicino ad un'altra moto effettuerà un solo test Tiro Collisione e lo supererà se ottiene un risultato maggiore di 4. Se dovesse fallirlo entrambe le altre moto dovranno effettuare il test fallendolo con un risultato di 1 o 2*).

Quando una moto fallisce il **Tiro Collisione**, nel turno successivo non può cambiare corsia e deve proseguire nella corsia in cui si trova ad inizio turno.

Il tiro collisione subisce una penalità di -2 sul tiro del **DadoEventi** in caso di pista bagnata.

## Tiro Tenuta di Strada:

Il **tiro Tenuta di Strada** subisce una penalità di -2 sul tiro del **DadoEventi** in caso di pista bagnata.

## Fuorigiri:

Quando avviene un fuorigiri, il pilota tira un **DadoEventi**, da 1 a 10 perde un Punto Motore (PM), con 11+ non succede nulla.

## Sosta ai Box:

La sosta ai box è permessa solo in caso di cambiamento del meteo e quindi le gomme montate non siano più adatte alle condizioni del circuito. In questo caso il pilota può entrare ai box e cambiare la moto.

Il pilota entra ai box: supera la casella trapezoidale all'inizio della Pit-lane, a questo punto tutti i **Punti Struttura/Assetto (PA)** di tutte le componenti vengono ripristinati, eccezion fatta per i **Punti Pilota (PP)**; il pilota indica che tipo di pneumatici montare all'anteriore e al posteriore.

Nel turno successivo il pilota tenta di uscire dai box normalmente.

## Impennare:

Alzare l'anteriore ed impennare non è mai una buona cosa. Quando una moto ottiene il valore massimo sul tiro del **DadoMarcia**, deve tirare il **DadoEventi**, con un risultato da 1 a 10 la moto si impenna e il movimento è ridotto del valore ottenuto diviso 6 in prima, diviso 5 in seconda, diviso 4 in terza, diviso 3 in quarta, diviso 2 in quinta e diviso 1 in sesta, il tutto arrotondato per eccesso.

Una moto che impenna non può mai prendere la scia

## Regole non in uso:

- Frenata d'Emergenza
- Forzare il Blocco
- TurboCompressore
- KERS
- Carico Aerodinamico

# Factory



Quando il pilota ottiene il valore minimo sul **DadoMarcia**, può aumentare il movimento di +1 casella facoltativa.



Quando il pilota effettua un test **Impennare**, lo fallisce con un risultato da 1 a 8 sul **DadoEventi**.



In fase di **Set Up** il pilota dispone di 31 **Punti Struttura/Assetto (PA)** invece di 30.



Quando il pilota effettua un test **Tenuta di Strada**, ha un +1 sul tiro del **DadoEventi**.



Quando il pilota effettua un **Tiro Collisione** ha un +1 sul **DadoEventi**.



Quando il pilota scala di marcia se ottiene il valore massimo con il **DadoMarcia** non perde **Punti Trasmissione (PT)**

# Riders & Teams



## 04 - Andrea Dovizioso Ducati Team

Una volta a Giro può lanciare un **D3** insieme al **Dado Marcia**, aumentando la propria **velocità**, dopodiché il pilota deve tirare il **Dado Eventi**, se il risultato è uguale od inferiore alla marcia innestata, il pilota perde un **Punto Motore (PM)**.



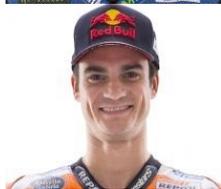
## 05 - Johan Zarco Monster Yamaha Tech 3

Ogniquale volta la moto è in 4°, 5° o 6° marcia, il primo **Punto Freno (PF)** eventualmente speso, può valere doppio (a scelta del pilota).



## 25 - Maverick Viñales Movistar Yamaha MogoGP

Una volta a Gran Premio, pagando un **Punto Motore (PM)**, invece di lanciare il **Dado Marcia**, il Pilota può scegliere un valore a suo piacimento, restando nell'intervallo dei risultati possibili della marcia inserita. Il valore scelto dal pilota **NON** causerà **Cambiamento del Meteo**



## 26 - Dani Pedrosa Repsol Honda Team

Fermo restando tutte le regole relative alla **Scia**, se il pilota si ferma a due caselle di distanza da una moto, può muoversi immediatamente dietro di essa ed usufruire dell'effetto **Scia**; inoltre guadagna da tre a cinque caselle grazie all'effetto della **Scia**, a sua discrezione, ma non può guadagnare più di 5 caselle quando usa la sua abilità.



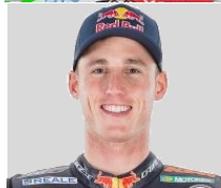
## 29 - Andrea Iannone Team Suzuki Ecstar

Una volta a Gran Premio può lanciare il **Dado Marcia** relativo ad una marcia immediatamente superiore rispetto a quella innestata, dopodiché il pilota deve tirare il **Dado Eventi**, se il risultato è uguale od inferiore alla marcia del **Dado Marcia** utilizzato, il pilota perde un **Punto Motore (PM)**.



## 41 - Aleix Espargaro Aprilia Racing Team Gresini

Quando il pilota attraversa o si ferma su una **casella pericolosa** ne subisce gli effetti solo se tira un 1 sul **Dado Eventi**.



## 44 - Pol Espargaro Red Bull KTM Factory Racing

Il pilota ignora le penalità derivanti dalla pista bagnata per i **Tiri Collisione** e **Tenuta di Strada**, inoltre, con pneumatici da asciutto, la vettura scivola di 1 casella in meno rispetto al normale.



## 46 - Valentino Rossi Movistar Yamaha MogoGP

Una volta per giro il pilota può ignorare una freccia stampata su una casella del circuito, dopodiché il pilota deve effettuare un test **Tenuta di Strada**.



## 93 - Marc Marquez Repsol Honda Team

Ogniquale volta il pilota finisce il proprio turno sull'ultima casella di un rettilineo, può avanzare fino all'interno della curva, pagando, a scelta del Pilota: **1 Punto Gomme (PG)** o **1 Punto Freno (PF)** o **1 Punto Pilota (PP)** ta).



## 99 - Jorge Lorenzo Ducati Team

Una volta a Gran Premio può rilanciare il **Dado Marcia**, ma deve accettare il secondo risultato, dopodiché il pilota deve effettuare un test **Tenuta di Strada**.

