



REGOLAMENTO PER IL CAMPIONATO DI FORMULA DE'

1.0 - PREPARAZIONE DELL'AUTO

Verranno utilizzate le schede pilota precostituite per la gara a 2 giri, con l'aggiunta di una casella per i Punti Pilota

1.1 - Punti Pilota (PP)

In ogni gara ogni giocatore ha a disposizione 1 Punto Pilota (PP).

Questo PP è permanente e costante per tutti i Gran Premi del Campionato.

Il PP permette di ripetere un qualsiasi lancio di dado, a scelta del pilota (eventuali lanci sfortunati per la rottura del motore, un tentativo andato male di fare un punteggio particolare, ecc.): ogni PP speso consente di ripetere un lancio di dado.

Il nuovo risultato però deve essere accettato, anche se fosse peggiore del primo,

2.0 - QUALIFICAZIONI PER LA GRIGLIA DI PARTENZA.

1) La griglia di partenza verrà determinata lanciando 1D20 per ogni giocatore. Chi farà il punteggio più alto sarà in pole position e a scalare si posizioneranno gli altri giocatori.

2) La griglia di partenza verrà determinata lanciando 1D20 per ogni giocatore più 1 per ogni posizione in classifica individuale (+1 per il primo, +5 per il quinto...)

3.0 - LA PARTENZA

Alla partenza tutte le auto sono in "prima" marcia e devono tirare 1D20:

- se esce un "1" l'auto ha una partenza ritardata e non muove affatto, non può nemmeno utilizzare i bonus per gomme tenere e benzina. Nel turno successivo deve ripartire in "prima", ma senza pericolo di ulteriori ritardi.

- se invece esce un "20" l'auto esegue una partenza bruciante e muove di TRE caselle.

- in tutti gli altri casi avviene una partenza normale e si tira il dado della "prima" marcia per vedere di quante caselle deve muovere.

4.0 - MOVIMENTO

4.1 - Velocità

Al suo turno ogni pilota lancia il dado colorato (Edizione EUROGAMES) corrispondente alla marcia scelta, e si fa avanzare l'auto del numero di caselle indicato dal dado.

Le auto muovono in ordine di posizione sulla pista: il leader per primo, poi il secondo, ecc. Per chiarire chi è davanti in alcuni casi particolari considerare i punti seguenti:

=> in caso di parità muove prima l'auto con la marcia più alta o, a pari marcia, l'auto all'interno della pista (considerare interno il lato corrispondente all'interno della curva che si sta percorrendo o, se si è in rettilineo, della successiva curva).

=> in casi particolari, ci possono essere due auto che si trovano una all'inizio di una curva e una alla fine del rettilineo precedente la curva stessa, in questo caso muove per prima l'auto che si trova dentro la curva, o viceversa, una si trova alla fine di una curva e l'altra all'inizio del rettilineo successivo alla curva stessa, in questo caso muove per prima l'auto che si trova in rettilineo.

=> le auto che si trovano sul rettilineo d'arrivo di fianco ai box (solo quelle!, non si applica a tutte le auto in pista e nemmeno a quelle che si trovano dentro l'ultima curva prima dell'entrata ai box) muovono prima di tutte quelle all'interno della corsia dei box, indipendentemente dalla loro posizione.

=> le auto nella corsia dei box possono anche scavalcarsi: se però un'auto dovesse terminare il movimento in una casella già occupata deve fermarsi in quella immediatamente precedente.

Normalmente 1 punto movimento fa spostare l'auto di una casella (anche se alcuni circuiti potrebbero avere tratti di pista dove il costo per muovere è superiore. Tali penalità sono indicate sulla pista).

Al numero di caselle indicato dal lancio del dado possono essere aggiunti "bonus" o detratte "penalità" a seconda delle caratteristiche dell'auto (gomme, alettone), delle condizioni della pista (tempo) e degli eventuali danni subiti (sospensioni, telaio, ecc.).

4.2. - Punti Movimento



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it

Dopo il lancio del dado della marcia innescata il pilota muove la propria auto sul circuito di tante caselle quanto risultato dal dado della marcia aggiungendo o togliendo bonus o penalità, il totale da i Punti Movimento: numero di caselle che l'auto deve percorrere in quel turno. Alla fine della mossa è possibile, se la situazione lo permette, sfruttare eventuali scie.

4.3. - Cambio Corsia

In rettilineo le auto possono effettuare fino a due cambi corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere.

ECCEZIONI:

(1) - SORPASSI: se un'altra auto si trova nella stessa corsia il pilota può spostarsi in una corsia adiacente e poi rientrare in quella d'origine. Il sorpasso non si considera "zig-zag" (rimangono comunque a disposizione i due cambi corsia permessi in rettilineo)

5.0. - MOVIMENTO NELLE CURVE

Per superare una curva senza subire penalità un'auto deve restare al suo interno per un numero di turni pari al numero indicato sulla bandiera gialla.

Un'auto può restare in curva un turno in meno di quanto indicato pagando però una penalità pari a tanti Punti Gomme (PG) quante sono le caselle di cui ha superato la curva. (Ricordare che le auto con gomme tenere hanno ulteriori penalità).

Un'auto che terminerebbe il turno oltre la curva può frenare per restare all'interno della curva ed evitare di pagare PG (vedi 6.0.) oppure per ridurre il numero di tali penalità.

Un'auto che esce da una curva e deve spendere 1 PG in più di quelli che ha ancora a disposizione fa testacoda: essa perde tutti i PG ancora disponibili, viene piazzata (in senso inverso) sulla casella in cui ha speso il suo ultimo PG e scende a velocità zero. Al turno successivo viene rigirata nel senso giusto e riparte in "prima".

Un'auto che esce da una curva e deve spendere 2 o più PG di quelli disponibili va direttamente fuori pista ed è eliminata

Un'auto che si ferma in una curva DUE turni in meno del previsto o che entra nella curva successiva senza fermarsi nella precedente esce di pista ed è eliminata

6.0. - FRENATE

Un pilota può ridurre il numero di punti movimento della sua auto utilizzando dei Punti Freni (PF) in ragione di 1 PF per ogni punto movimento cancellato.

7.0. - MARCE E CAMBIO

Ogni auto deve partire in "prima" marcia (all'inizio della corsa o dopo un testa/coda). Nei turni successivi il pilota può "cambiare" aumentando o diminuendo liberamente di una marcia.

I "cambi" devono essere registrati all'inizio del proprio turno prima del lancio di dado.

Non è possibile aumentare la propria velocità salendo di due o più marce in un solo turno.

E' invece possibile diminuire la velocità saltando una o più marce se si posseggono ancora Punti Cambio (PC), Freni (PF) o Motore (PM):

=> "saltare" una marcia (scendendo di 2 marce in un solo turno) costa 1 PC.

=> "saltare" due marce (scendendo di 3 marce in un solo turno) costa 1 PC ed 1 PF.

=> "saltare" tre marce (scendendo di 4 marce in un solo turno) costa 1 PC, 1 PF ed 1 PM.

Non è possibile saltare più di tre marce.

8.0. - STRADA BLOCCATA - TAMPONAMENTO

Un'auto che ha il suo percorso completamente bloccato da altre macchine deve immediatamente frenare al massimo per evitare la collisione, spendendo subito tanti PF quanti sono i punti movimento da cancellare.

Se questo non è sufficiente possono essere cancellati altri punti movimento usando eventuali PG ancora disponibili.

Se anche questo non basta ad evitare la collisione l'auto va a sbattere ed è eliminata, l'auto tamponata perde a sua volta un Punto Telaio (PT).

9.0. - COLLISIONI E DANNI AL TELAIO

Un'auto che termina il suo movimento in curva adiacente ad un'altra auto deve immediatamente verificare che non avvengano urti che possano danneggiare il telaio: entrambi i piloti lanciano 1D20 e se esce un risultato inferiore od uguale al numero della curva (indicato sulla bandiera gialla) l'auto perde 1 PT (in caso di pioggia sottrarre un punto al valore del dado).

Quando un'auto ha perso tutti i PT disponibili il suo movimento viene penalizzato come segue:

=> se l'auto parte ed arriva in rettilineo, senza superare curve, perde 1 punto movimento.



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it

=> se l'auto arriva all'interno di una curva aggiunge 1 punto al suo movimento (col rischio di passare oltre la curva e perdere PG o PF).

=> se l'auto ha sbagliato la curva (superando i limiti di uno o più spazi) aggiunge 1 punto al suo movimento (con conseguente aumento delle penalità in PG o PF).

Un'auto costretta a perdere 1 PT ma che non ne ha più a disposizione rischia di essere eliminata.

Si procede come segue:

- Lanciare 1 D20:

- se il risultato è "6-20" l'auto viene eliminata;

- se il risultato è invece "1-5" l'auto perde il "musetto"

Un'auto che perde il musetto può tentare ugualmente di rientrare ai box per sostituirlo: essa procederà in terza marcia fino ai box e, qui giunta, dovrà obbligatoriamente ripristinare il musetto che equivale ad un punto di riparazione (oltre alle eventuali altre operazioni possibili durante la sosta - vedere 12).

Quando un'auto viene invece eliminata tutte le auto adiacenti devono effettuare immediatamente un check col dado 1 D20 ed ogni risultato "1-5" comporta la perdita di 1 PT.

10.0. - MOTORE

Quando un pilota ottiene dal dado un 20 quando si trova in 5a marcia, o 30 quando si trova in 6a marcia, rischia di surriscaldare e danneggiare il motore: alla fine del movimento, ma prima di un eventuale "fuori giri" tirare 1D20 e se esce un numero compreso fra "1" e "5" cancellare 1 PM

Un'auto costretta a perdere 1 PM ma che non ne ha più a disposizione, rompe il motore.

Se l'auto rompe il motore nell'ultima mossa dopo aver tagliato il traguardo, l'auto ha comunque terminato regolarmente la corsa.

11.0. - SCIA

Questa particolare manovra può essere effettuata da auto che viaggiano in 4a, 5a o 6a marcia (non c'è scia alle marce più basse).

La manovra avviene come segue:

=> l'auto deve arrivare esattamente (e senza usare i freni) nella casella immediatamente dietro ad un'altra auto (per fare questo può sfruttare anche i due cambi corsia consentiti).

=> a questo punto essa ha diritto a 3 punti di movimento supplementari: questi punti devono essere spesi interamente (non se ne possono usare solo 1 o 2). Anche in questo caso l'auto può effettuare altri due cambi corsia.

=> se termina nuovamente dietro un'altra auto la manovra può essere ripetuta.

=> Se una delle due auto si trova in curva o nella corsia box non è ammesso sfruttare la scia.

12.0. - SOSTE AI BOX

Per "corsia dei box" si intende tutto il rettilineo adiacente ai box, comprese le due caselle di entrata ed uscita di forma trapezoidale.

Un'auto giunge al box quando il suo movimento termina in una qualsiasi delle dieci caselle della corsia dei box in corrispondenza dei box colorati (non importa se il colore del box non corrisponde al colore della propria auto), dalla stessa casella dovrà ripartire una volta effettuate la sostituzione delle gomme e le riparazioni necessarie.

La corsia dei box può essere percorsa senza penalità soltanto in "quarta" (o in una marcia inferiore). Non c'è limite al numero di auto che possono entrare ai box nello stesso turno, esse non si ostacolano.

Nella corsia box è ammesso attraversare una casella occupata da un'altra auto (se i punti movimento lo permettono), e' però vietato avere due auto nella stessa casella, perciò quella che arriva per seconda si posizionerà nello spazio libero immediatamente precedente, senza alcuna penalità.

Un'auto che percorre la corsia dei box con una marcia superiore alla "quarta" subirà un turno intero di STOP (oltre alle altre penalità descritte in seguito) e dovrà ripartire comunque in "quarta" (o una marcia inferiore).

Se i punti movimento porterebbero l'auto ad attraversare e sfiorare tutta la corsia dei box, l'auto si posiziona nell'ultima casella disponibile in fondo al rettilineo della corsia dei box, comunque sempre in corrispondenza dei box colorati.

Un'auto che entra nella corsia dei box, può sempre ripensarci, e proseguire la corsa senza effettuare il Pit-Stop.

L'ingresso e l'uscita dalla corsia dei box possono avvenire da una qualsiasi casella adiacente.

12.1. - Cambio Gomme

Un'auto che entra ai box per cambiare le gomme (ripristinando il totale max che aveva all'inizio della gara) dovrà ripartire con una penalità di 5 Punti movimento da sottrarre al lancio di dado della marcia nel turno successivo.

Un giocatore può decidere di spendere 1 PMec in questo caso la penalità sarà di soli 2 punti movimento, oppure 2 PMec per annullare tale penalità

12.2. - Riparazioni



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it

Durante la sosta ai box è possibile effettuare anche qualche riparazione al telaio o alle sospensioni delle auto, ripristinando le corrispettive caselle dei Punti riparati, il tutto al costo di 1 PMec ogni Punto riparato.

12.3. - Ripartenza dai box

Dopo la sosta ai box, l'auto riparte dalla stessa casella dove era giunto per la sosta, in quarta marcia o inferiore. Se le penalità sono superiori ai punti movimento ottenuti col dado della marcia, l'auto starà ferma (non può nemmeno utilizzare i bonus per gomme tenere e benzina) e sconterà le restanti penalità nel turno successivo, nel quale dovrà comunque partire sempre in quarta marcia o inferiore.

13.0. - ESITO DELLA CORSA-ORDINE D'ARRIVO

Vince la corsa l'auto che taglia il traguardo con il minor numero di turni o, a parità di turni, l'auto che ha percorso più caselle oltre la linea del traguardo, se sussiste ulteriore parità, chi ha tagliato per primo il traguardo.

Per raggiungere il traguardo o per aumentare il numero di caselle oltre la linea del traguardo, è comunque ammesso sfruttare i bonus.

Formula del campionato

Scuderie

I partecipanti saranno divisi in scuderie composte da 3 giocatori

Durante ogni singola gara ogni scuderia potrà schierare al massimo 2 piloti e SOLAMENTE se saranno presenti almeno 2 giocatori della scuderia, ad inizio gara ogni giocatore sceglierà un solo pilota e solo le sue decisioni saranno ritenute valide, gli altri componenti della scuderia potranno comunque suggerire il compagno di squadra (anche l'eventuale giocatore sprovvisto di pilota).

Classifiche

Ogni gara assegnerà punti ai primi 5 classificati, indipendentemente dalla loro conclusione o meno della gara.

10 punti saranno assegnati al primo classificato

6 punti saranno assegnati al secondo classificato

4 punti saranno assegnati al terzo classificato

3 saranno assegnati al quarto classificato

2 saranno assegnati al quinto classificato

1 sarà assegnato al sesto classificato

A parità di punti verranno considerati i migliori piazzamenti dei piloti, in caso di ulteriore parità si considera la data del miglior piazzamento (la più vecchia avrà più valore).

La classifica individuale servirà a formare la griglia di partenza delle singole gare.

La classifica a scuderie verrà stilata sommando i punti dei singoli piloti e con i medesimi criteri di spareggio.

Calendario

Ogni gara inizierà alle ore 22.00, e i giocatori che dovranno disputarla dovranno essere presenti dalle ore 21.45.

16/02 Hockenheim

02/03 Nürburgring

11/03 Zeltweg

23/03 Monaco

08/04 SPA-Francorchamps

15/04 Silverstone

04/05 Interlagos



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it